52 ANNO 6 NUMERO 52 MAGGIO 1996 LIRE 6000

CONSOLE MANIA

XENIA EDIZIONI

L'ECTS DI PRIMAVERA COLPISCE ANCORA. TUTTE LE NOVITÀ.

TEKKEN 2
Un degno avversario per Virtua Fighter 2

RESIDENT EVIL
Orrore e avventura su PlayStation

CUTTHROAT ISLAND
I corsari Geena Davis e Matthew Modine assaltano il SNES

PANZER DRAGOON ZWEI
C'era una volta... un draghetto su Saturn

I TITOLI DEL MESE
Adidas Power Soccer * Braindead 13
Jack Is Back * King of Fighters ' 95 * Toshinden
NHL Faceoff * Vampire The Night Warriors
Magic Carpet * NFL Gameday

Spedizione in abbonamento postale 50% - MILANO

QUEEN computer
MAIL SERVICE
software & games
LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN
L.go Turati, 49 - TORINO
telefono 011-3180700 fax 011-3199158
aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30
PLAY STATION
119.900 119.900
109.900 109.900 119.900
109.900 109.900 119.900
DISCWORLD
GEX
RAYMAN
RIDGE RACER
ROAD RASH
SHOCKWAVE ASSAULT
WING COMMANDER III
WORLD CUP GOLF
ZERO DIVIDE
Magic Carpet
SUPER NINTENDO
MORTAL KOMBAT 3
NBA 96
NHL 96
PGA TOUR 96
Secret of Evermore
Tintin au Tibet
Yoshi's Island
GAME BOY
QUEEN computer POINT
è nato il 1° QUEEN COMPUTER POINT
all'interno di PREMIERE
via A.Pennati, 17 - MONZA
telefono 039-2300247
aperto Domenica e Festivi 14.00- 20.00

GAME GEAR

- Arena – 69.900
- Earthworm Jim – 69.900
- FIFA 96 Soccer – 79.900
- Madden 96 – 79.900
- Mortal Kombat 3 – 69.900

QUEEN computer MAGAZINE

la nuova rivista sul videogioco per gli Amici del CLUB!

con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile insieme alla Fidelity Card con la quale risparmiare il 10% sui futuri acquisti...

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE - GARANZIA 12 MESI

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ore su 24

MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

MEGA DRIVE

- Australian Rugby League – 89.900
- 119.900
- Cutthroat Island – 109.900
- Earthworm Jim 2 – 119.900
- FIFA Soccer 96 – 109.900
- Big Hurt – 69.900
- Garfield Caught in the Act – 99.900
- Light Crusader – 129.900
- Madden 96 – 119.900
- Micro Machines Turbo Tournament 96 – 99.900
- Mortal Kombat 3 – 109.900
- NBA 96 – 109.900
- 109.900
- Revolution X – 119.900
- The Ooze – 79.900
- Total Football – 99.900
- Toy Story – 109.900

SATURN

- Battle Arena Toshinden – 109.900
- D – 119.900
- Darius – 109.900
- F-1 – 119.900
- Galaxy Fight – 109.900
- Hang On GP '95 – 109.900
- 169.900
- Magic Carpet – 119.900
- Mortal Kombat II – 89.900
- Panzer Dragoon – 129.900
- Sega Rally Championship – 129.900
- Sim City 2000 – 109.900
- 119.900
- 139.900
- Virtua Fighter 2 – 129.900
- Wing Arms – 109.900
- wipEout – 109.900

ORDINARE è FACILE

puoi telefonarci, mandarci un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)

FAX 011-31.99.158

POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino

INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT

url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

QUEEN SHOP corso dante, 2 - torino - 011-3185666 - fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

CO

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA		L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 21.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 31.000

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

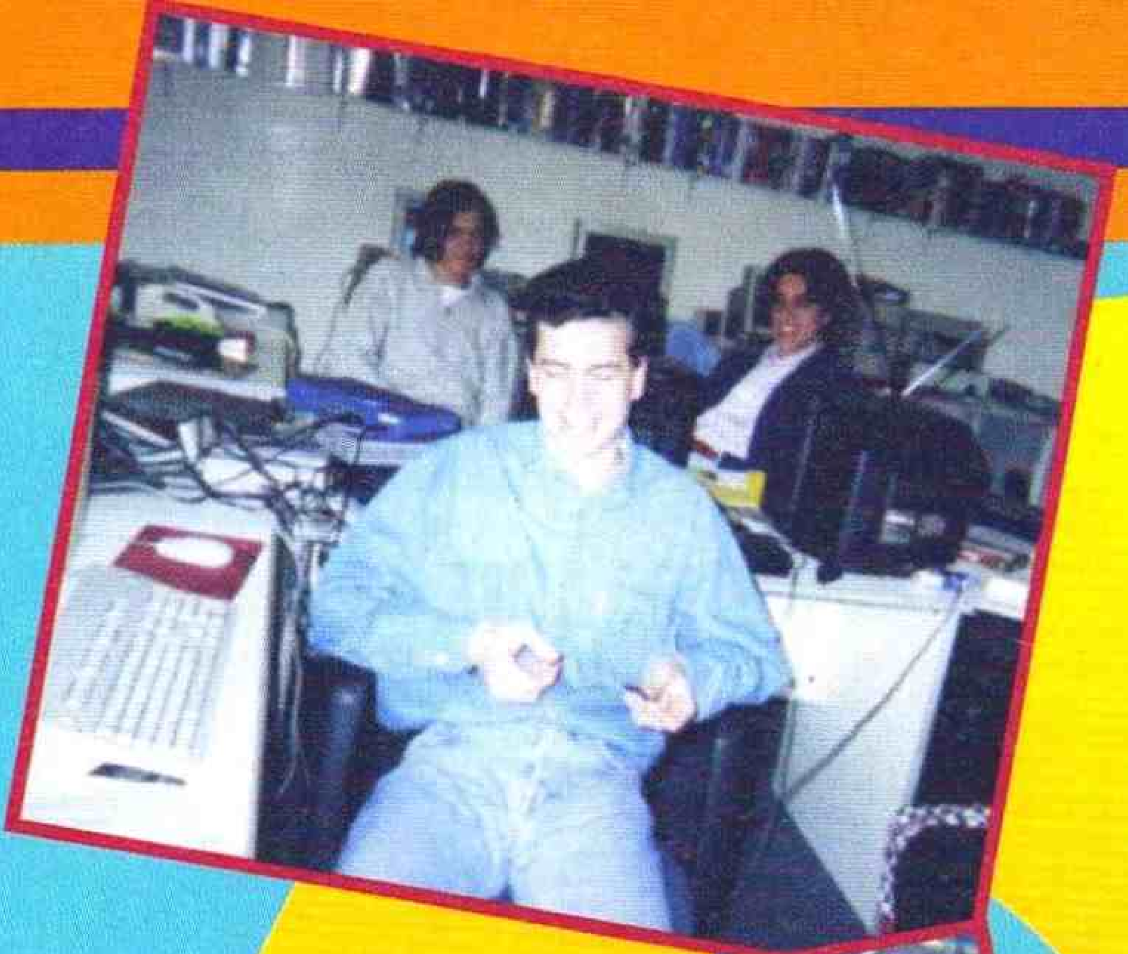
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

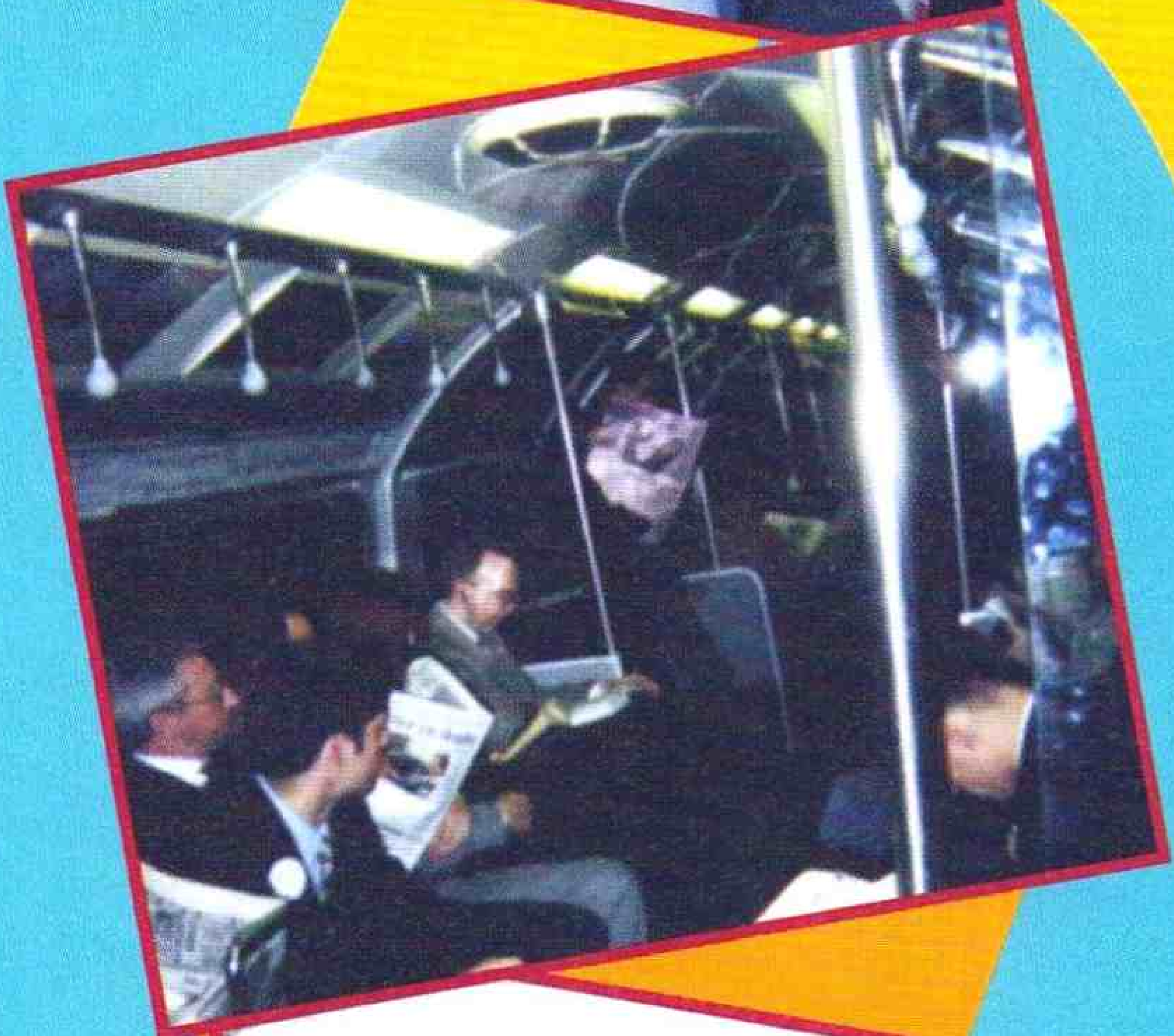
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

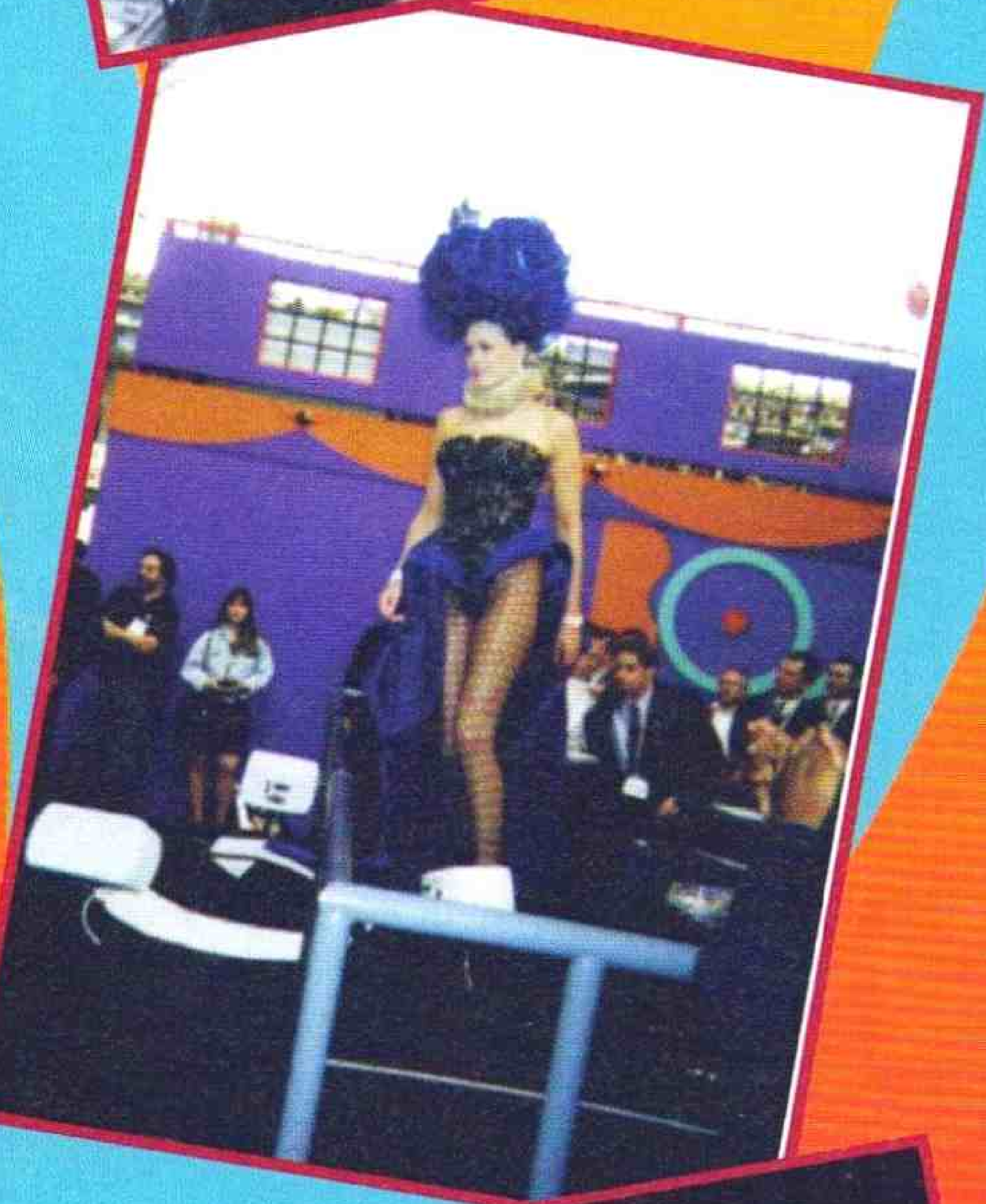
TOTALE L.

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA NEWS	7
MADE IN JAPAN	46
RECENSIONI	57
ROGUE & ROLE	113
MAGIA!	114
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO	117
FACCE... RIDE	119
CONSOLIAMOCI	121
CONTROL YOUR CONSOLE	123
CYC SPECIALE VIRTUA FIGHTER 2	124
BOVAS' HARD CAFE'	136







GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci, 31 - 20123 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Fiorillo, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica: Celasco Claudio • Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 87.85.11 - Fax (02) 87.85.67 •

MA CAPISCI D'ECTS? NO? E ALLO' CHE PARLI A FARE?

Ebbene sì, anche qui in redazione siamo dei fan sfegatati della trasmissione della Gialappa's, e si sente. Il nonno multimediale, il conte, il mago Oronzo (che tra l'altro ha rilasciato a FBS un autografo per TGM) e Rolando sono tra i più citati nelle nostre conversazioni e, l'avrete ormai decisamente notato, anche nelle nostre recensioni. Un simile fenomeno è altresì stato scatenato da Eat the Phikis: anche in questo caso cori (quello di T.V.U.M.D.B. e quello in falsetto di Tapparella - quello fine dopo la frase "...sì va bene però poi balliamo..." - sono i due più gettonati) e citazioni si sprecano...

Comunque sia, l'attività redazionale va avanti, in modo magari più colorito e musicale, e questo mese quello che l'ha caratterizzata di più è stato l'ECTS - come del resto ogni aprile. Vi rimando ai servizi in Anteprimania News per i resoconti redatti da MA, VF, TMB, MAO e dal sottoscritto.

Per il resto non c'è molto altro da dire: continua la faticosa ricerca di titoli 16 bit da recensire sui vari numeri: la Sega ha annunciato che, tra le macchine che continuerà a produrre e supportare a livello software ci sono esclusivamente Mega Drive e Saturn, per cui ancora in qualcosa si potrà sperare.

A livello di gusti redazionali mi pare giusto sottolineare che, finalmente, abbiamo trovato un degno antagonista per Virtua Fighter 2, ovvero Tekken 2: ha strappato agli altri la copertina di questo numero e ha impegnato noi tutti per diverso tempo (chi più chi meno, a seconda delle capacità e del tempo a disposizione...). Poche recensioni questo mese, ma un invariato numero di pagine di redazionale, colmate quindi dalle notizie provenienti da oltre la Manica, mediamente abbondanti nonostante la cronica stanchezza produttiva caratteristica di questo periodo dell'anno e in particolare della versione primaverile della fiera londinese.

Ma non indugiamo oltre (Let's tarry not!) e consumiamo questo numero di maggio...

Alex Rossetto

INDICE RECENSIONI

GAME BOY

100 TOSHINDEN

PLAYSTATION

58 ADIDAS POWER SOCCER

68 BRAINDEAD 13

78 JACK IS BACK

84 NFL GAMEDAY

88 NHL FACEOFF

94 RESIDENT EVIL

102 TEKKEN 2

109 VAMPIRE THE NIGHT WARRIORS

SATURN

78 JACK IS BACK

87 MAGIC CARPET

90 PANZER DRAGOON ZWEI

74 THE KING OF FIGHTERS '95

SUPER NINTENDO

65 CUTTHROAT ISLAND

Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Spedizione in abbonamento postale 50% Milano • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 55.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

PERGIOCO®

vendita telefonica per tutta Italia

Telefonate 02 / 29524256

Consegne rapide a mezzo corriere.

Risposta immediata sulla disponibilità di magazzino.

PLAY STATION

PLAYSTATION SONY	*599.000*

accessori

CAVO LINK PLYSTATION	49.900
CAVO PAL PLAYSTATION	49.900
CAVO SCART EURO-AV	84.900
CONTROL STATION PAD	49.900
CONTROLLER	59.900
CONTROLLER ASCII	69.900
MAD CATZ VOLANTE PSX	179.900
MEMORY CARD	49.900
MOUSE PLAYSTATION	59.900
MULTI TAP PLAYSTATION	82.900
PSX ARCADE JOYSTICK	89.900
PSX1 BASIC PAD	54.900
PSX2 UPGRADE PAD	69.900
SPECIALIZED JOYSTICK	119.900
STATION MASTER PAD	59.900

giochi

3D LEMMINGS	89.900
ACTUA GOLF	89.900
ACTUA SOCCER	89.900
AGILE WARRIOR	109.900
AIR COMBAT	89.900
ALIEN TRILOGY	99.900
ASSAULT RIGS	89.900
CYBERSLED	89.900
CYBERSPEED	99.900
D	99.900
DEFCON 5	89.900
DESTRUCTION DERBY	99.900
DISCWORLD	89.900
DOOM	99.900
EXTREME GAMES	89.900
FADE TO BLACK	109.900
FIFA SOCCER '96	109.900
GEX	99.900
GOAL STORM	99.900
HI-OCTANE	99.900
JOHN MADDEN FOOTBALL 96	109.900
JOHNNY BAZOOKATONE	89.900
JUMPING FLASH	79.900
JUPITER STRIKE	109.900
KILEAK THE BLOOD	89.900
KRAZY IVAN	89.900
LOADED	99.900
LONE SOLDIER	99.900
MAGIC CARPET	109.900
MORTAL KOMBAT 3	104.900
NBA In the Zone	109.900
NBA JAM	94.900
NBA LIVE '96	109.900
NEED FOR SPEED	109.900
NOVASTORM	79.900
OFF WORLD INTERCEPTOR	89.900
PARODIUS	99.900
PGA TOUR GOLF '96	109.900
PHILOSOMA	89.900
POWER SERVE	99.900
RAPID RELOAD	89.900
RAYMAN	99.900
REVOLUTION X	89.900
RIDGE RACER	99.900
ROAD RUSH	99.900
SHOCKWAVE ASSAULT	109.900
SPACE HULK	109.900
STARBLADE ALPHA	89.900
STRIKER '96	99.900
TEKKEN	104.900
THUNDERHAWK 2	109.900
TIME COMMANDO	109.900
TOPOLINO e Sue Avventure	89.900
TOSHINDEN	89.900
TOTAL ECLIPSE TURBO	99.900
TOTAL NBA	99.900
TWISTED METAL	89.900
VIEW POINT	109.900
WARHAWK	89.900
WING COMMANDER III	109.900
WIPE OUT	99.900
WORLD CUP GOLF	89.900
WORMS	99.900
WWF WRESTLEMANIA	99.900
X-COM Enemy Unknown	89.900
ZERO DIVIDE	99.900

MEGA DRIVE

MEGADRIVE 2 + 6 GIOCHI	*249.000*
MEGA DRIVE 2	*199.000*

giochi

BATTLE FRENZY	49.900
CASTLEVANIA	39.900
CLAYFIGHTER	44.900
DESERT STRIKE	49.900
DINO DINI SOCCER	39.900
ECCO THE DOLPHIN 2	59.900
FIFA SOCCER '96	109.900
LIGHT CRUSADER	115.900
MEGA GAMES 1	49.900
MICKEYMANIA	59.900
MORTAL KOMBAT 2	74.900
MORTAL KOMBAT 3	119.900
MS. PAC-MAN	49.900
NBA JAM	39.900
NBA JAM Tournament Ed.	89.900
NBA LIVE '96	109.900
NHL HOCKEY '96	109.900
PETE SAMPRAS TENNIS	59.900
PGA TOUR GOLF '96	109.900
PITFALL	49.900
PRIMAL RAGE	99.900
ROCKET KNIGHT ADV.	39.900
SONIC & KNUCKLES	59.900
SONIC 2	49.900
STREET FIGHTER II Champ.	59.900
SUPER STREET FIGHTER II	109.900
THE INCREDIBLE HULK	49.900
THE JUNGLE BOOK	64.900
THE LAWNMOVER MAN	49.900
THE LION KING	74.900
TOY STORY	99.900
VIRTUA RACING	89.900
WARLOCK	49.900

SATURN

SATURN ONLY	599.000

giochi

CALCIO EUROPEI '96	139.900
CLOCKWORK KNIGHT 2	99.900
CYBER SPEEDWAY	99.900
D	109.900
DAYTONA USA	124.900
DIGITAL PINBALL	129.900
FIFA SOCCER '96	109.900
FORMULA 1 CHALLENGE	99.900
HANG ON GP '96	99.900
HI-OCTANE	109.900
INTERN. VICTORY GOAL	114.900
JOHNNY BAZOOKATONE	89.900
MAGIC CARPET	109.900
MORTAL KOMBAT 2	109.900
MYST	119.900
MYSTARIA Realm of Lore	89.900
NHL ALL-STAR HOCKEY	119.900
PARODIUS	99.900
RAYMAN	99.900
ROBOTICA	99.900
SEGA RALLY	129.900
SHINOBI X	99.000
SPACE HULK	109.900
THUNDERHAWK 2	89.900
VICTORY BOXING	99.900
VIEW POINT	109.900
VIRTUA COP	109.900
VIRTUA COP + PISTOLA	159.900
VIRTUA FIGHTER 2	129.900
VIRTUA RACING	114.900
VIRTUAL HYDLIDE	99.900
WORLD CUP GOLF	89.900

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO	*199.000*

giochi

ADDAMS FAMILY VALUES	79.900
ASTERIX & OBELIX	124.900
BATTLECLASH	59.900
CLAYFIGHTER II	49.900
DIDDY KONG QUEST	134.900
DONKEY KONG COUNTRY	146.900
DOOM	89.900
FIFA SOCCER '96	116.900
GHOUL PATROL	89.900
ILLUSION OF TIME	59.900
KID CLOWN IN CRAZY CHASE	49.900
KILLER INSTINCT	89.900
LEGEND	49.900
MICKEYMANIA	59.900
MORTAL KOMBAT 3	149.900
NBA LIVE '96	119.900
NFL FOOTBALL	49.900
NHL HOCKEY '96	129.900
PUZZLE BOBBLE	119.900
SAILORMOON	59.900
SECRET OF EVERMORE	147.900
SPARKSTER	49.900
STARWING	69.900
SUPER BOMBERMAN II	49.900
SUPER DROPZONE	89.900
SUPER MARIO ALL STARS	74.900
SUPER MARIO ALL +WORLD	99.900
SUPER MARIO KART	89.900
SUPER METROID	55.900
SUPER STREET FIGHTER II	89.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	149.900
WARIO'S WOODS	49.900
YOSHI'S ISLAND Mario 2	129.900
ZELDA Link to the Past	49.900

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari, i prezzi sono comprensivi di IVA e possono cambiare.

PERGIOCO

MILANO via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio - angolo via Dante

MILANO via ALDROVANDI
MM1 Lima - angolo via Plinio

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111
Metro Ottaviano - quartiere Prati

(CH) LUGANO Q.re MAGHETTI 20
Nel centro storico culturale

PERGIOCO® Point MONZA (MI) via CAIROLI 5

FUTURSHOW. IN FUTURO...

Si è tenuto nel Quartiere Fieristico di Bologna, dal 13 al 17 aprile 1996 il Futurshow, il primo salone multimediale italiano. Purtroppo a causa di alcuni disguidi e dei tempi strettissimi di lavoro non siamo riusciti a corredare questo articolo di adeguate foto, e abbiamo salomonicamente optato per il piccolo pezzo che vedete qua sotto, rimandandovi al prossimo numero per un resoconto più completo di un paio di pagine.

Cos'è un salone multimediale? Tutto. O meglio, niente. Nel paese dei Nonni Multimediali è ormai tradizione parlare di virtualità, multimedialità e Internett (le due t non sono una svista) affogando il tutto in un bel calderone senza particolari distinzioni e senza sapere, talvolta, di quello che si sta parlando. Non che ci sia qualcosa di male in tutto ciò, ormai in Italia siamo abituati così, e annunciando un salone multimediale probabilmente la gente sa quello che aspettarsi: un sacco di computers (anche qui la s non è una svista).

Il Futurshow intende in realtà porsi (e, nelle intenzioni degli organizzatori, imporsi) come vetrina al pubblico per tutto quanto riguardi le nuove tecnologie, con particolare attenzione ai settori informatico e delle telecomunicazioni. O meglio delle nuove tecnologie consumer, ovvero destinate al grande pubblico. Sì, perché il salone di Bologna non è certo una manifestazione per pochi intimi, riservata a operatori specializzati, come hanno dimostrato gli oltre 200.000 visitatori, ma per il pubblico che qui può acquistare, provare, vedere e avvicinarsi in maniera divertente alle ultime "diavolerie elettroniche" e, forse, capire un po' meglio quel fiume di Internet e multimedialità da cui vengono quotidianamente inondati.

Ma cosa hanno trovato esattamente i visitatori in quattro giorni? Veramente di tutto: non esistendo in Italia lo spazio per fiere specifiche su argomenti come i videogiochi (come l'ECTS in Inghilterra) nella fiera è stata raccolta una variegata lista di partecipanti. Per cominciare dal nostro campo, c'erano importatori come la CTO (che giocava in casa, come dimostrava anche il suo mega-stand) e Software & Co., distributori come Vobis e Computer One, che effettuavano anche vendita al pubblico, e produttori come Konami e Ubi Soft. Per non parlare di colossi come Apple, Microsoft, e ancora Disney, Radio Deejay, Telecom e una quantità di provider Internet, solo per citare i più grossi. Ma numerose erano anche le manifestazioni, come il museo del videogioco, svariate conferenze, Internet a go go, incontri sul fumetto e sulla fotografia, la votazione degli "Oscar" CD-ROM. Tra gli interventi di noti personaggi, poi, c'è da esagerare: si sono infatti visti allo show Romano Prodi (si può dire, per l'uscita dell'articolo le elezioni saranno ormai passate), Alba Parietti, Luca Barbareschi, Francesco Guccini, Jovanotti, Oliviero Beha, Dario Argento, Umberto Eco e una quantità di altri noti personaggi.

Insomma una manifestazione che ha avuto un po' del calderone, ma che ha riscosso un enorme successo di pubblico, e che ha tutte le carte in regola per imporsi come il principale salone "multimediale" italiano.

VF

MEDIARTECH

29 MAGGIO - 3 GIUGNO

Il grosso problema del panorama ludico/informatico italiano fino a qualche mese fa consisteva nella concentrazione esclusiva degli avvenimenti nell'hinterland di Milano e, qualche volta, Roma. Finalmente, questa situazione va modificandosi in meglio dal momento che stiamo assistendo alla nascita di numerosissime manifestazioni a stampo informatico/multimediale nelle varie città italiane. In questo specifico caso, la Fortezza da Basso di Firenze farà da stupendo sfondo a una interessante mostra mercato della in genere. Certo non sarà qualcosa dedicato esclusivamente al mondo dei videogiochi, ma dal momento che saremo presenti con uno stand, perché non venire a trovarci? In fondo ci troveremo davanti alla prima nostra apparizione a Firenze e a un bel po' di novità da presentare. Distribuiremo anche alcuni numeri arretrati delle nostre riviste e chissà cos'altro riusciremo a inventarci. Vi aspettiamo numerosi.

NOVEGRO: VIDEOGAME EXPO

25-26 maggio 1996

Una manifestazione dedicata esclusivamente al mondo dei videogiochi? Ma bene! Al parco esposizioni di Novegro, praticamente a ridosso dell'aeroporto di Milano Linate, si prevedono 8000 mq d'esposizione dedicati ai giochi per console e PC. Una due giorni dedicata a chi ha voglia di divertirsi con il meglio che la moderna tecnologia ha da metterci a disposizione. Se tutto andrà come previsto, tra l'altro, un bel torneo tra gli assi del joypad animerà la manifestazione regalando al vincitore un allettante premio. Iniziate ad allenarvi con il vostro Saturn, o con quello di un amico, perché probabilmente sarà quella la macchina su cui misurarsi (probabilmente anche contro i nostri redattori)...

VIDEOGAME SUPERSTAR

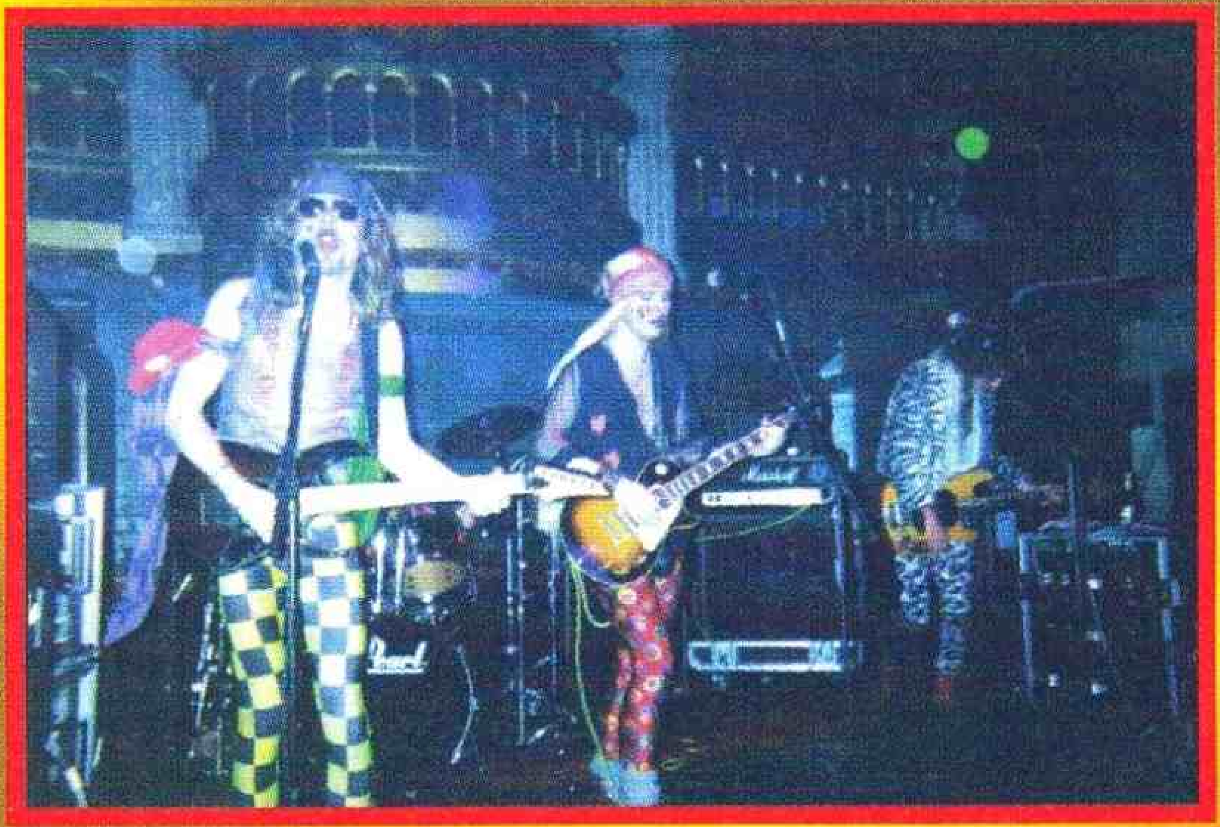
Eccovi un appuntamento bello tosto e interessante. A quanto pare, la Ingenium sta organizzando un bel torneone di videogiochi a livello nazionale. Le iscrizioni saranno aperte a settembre e saranno coinvolte tanto la radio quanto la televisione, con tappe nelle maggiori città italiane. Che dire? Scaldatevi i pollici e impugnate i joypad!

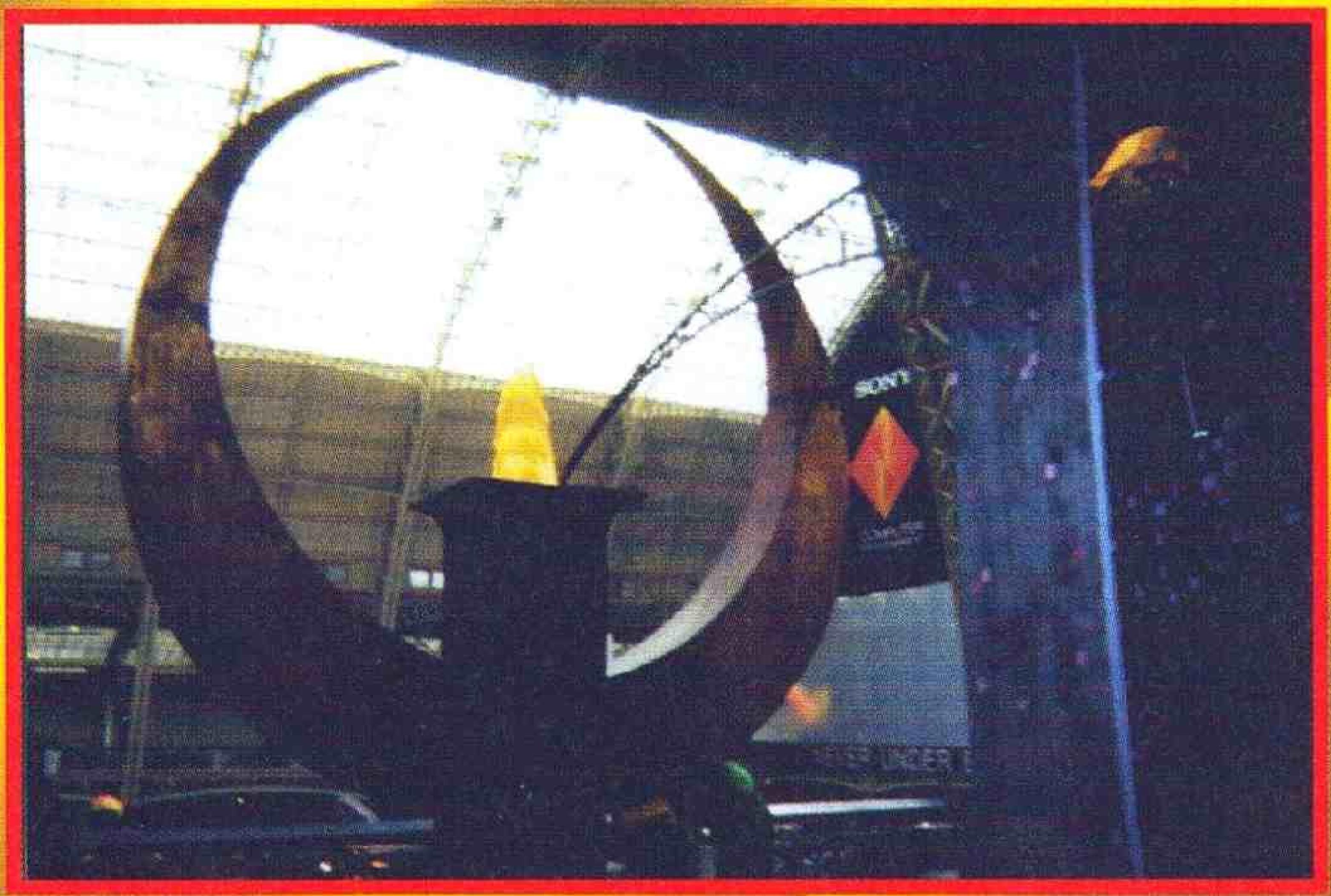
TURISMO FAI DA TE CONSOLEMANIA ALL'ECTS

In occasione dell'ultimo European Computer Trade Show tenutosi a Londra durante la prima metà di aprile, una piccola ma significativa parte della redazione si è mobilitata per "andare a vedere" che cosa succedeva di bello nell'ambiente della gente che gioca per lavoro. Come al solito, tutto quello che riguarda i giochi veri e propri lo troverete sparso per le pagine di Anteprimania News, mentre in questo articolo vi presentiamo un semi-resoconto delle nostre avventure/disavventure , sperando che ciò vi aiuti a comprendere quali prove infernali debba superare un poveraccio per poter svolgere il suo lavoro...

I quattro giorni del tour de force si aprono con una piacevolezza offerta dai controllori di volo di Linate: i suddetti hanno infatti deciso di entrare in sciopero esattamente cinque minuti prima della partenza prevista del nostro aereo. L'alba di sabato 13 aprile vede così quattro miseri zombi (il sottoscritto, il vostro nerboruto caporedattore Alex nonché Max Reynaud e Stefano Silvestri della "cuggina" TGM) giungere all'aeroporto milanese in uno stato comatoso in tempo per prendere l'aereo a un'ora decisamente oscena (soprattutto calcolando la serata precedente: il sottoscritto è arrivato a casa tardissimo dalla redazione, Alex aveva la febbre, Max non ha dormito e Stefano è stato in discoteca... Ho capito: fatti nostri, peggio per noi). L'allegra trasferta londinese inizia quindi troppo presto, ma niente paura: appena giunti in albergo (con casinò annesso con gran gioia di Max)[fosse stato un caso... NdAlex] lanciamo in un cantuccio i bagagli e ci lanciamo nel solito giro fisso degno di ogni italiano che si rispetti, e cioè il tour Piccadilly Circus-Leicester Square-Oxford Street, criticando a ogni piè sospinto gli inglesi vestiti malissimo (nove volte su dieci si rivelano poi nostri compatrioti). Dopo alcune discussioni mucca pazza sì-mucca pazza no (vero tormentone qui in redazione) ci buttiamo su un po' di pollo fritto con somma gioia di Stefano che si trasforma in un tritarifiuti da combattimento pronto a stivare e eliminare ampie quantità di cibo d'ogni sorta. La serata si conclude poi in una Steak House, tipica trappola per turisti dove si mangiano praticamente solo bistecche e dove quindi mangiamo ancora pollo insieme a un paio di rappresentanti della Stratelibri. Insomma, una prima giornata piuttosto tranquilla: il bello sarebbe venuto il mattino dopo, quando sarebbe poi giunto il momento di varcare i cancelli dell'Olympia, sede designata dell'ECTS.

Dunque, dicevamo, mattina? Quella che dapprima era parsa come una levataccia per essere tra i primi a buttarsi nella bolgia si trasforma in una variante del "vai avanti tu che mi viene da ridere": la fiera apre i cancelli alle 10 di mattina, e noi vi arriviamo praticamente all'ora di pranzo dopo una colazione titanica da parte del sottoscritto, che si fa sorprendere dai camerieri dell'albergo mentre trafuga cibo a più non posso prima che il buffet venga chiuso (se non avete mai fatto colazione con patate e salsicce non potete capire). E giunge finalmente il momento di lavorare; la manifestazione, brivido orrore e raccapriccio, si rivela una mezza delusione: la Sega è misteriosamente assente, probabilmente a causa del prossimo impegno all'imminente Electronic Entertainment Expo di Los Angeles che dovrebbe vedere una sua presenza piuttosto rilevante. La Sony in compenso domina lo show, con uno stand assolutamente titanico (una cinquantina di Playstation in tutto, megascreen in quantità, giochi veramente spaziali) e una presenza costante presso le varie software house - con qualche eccezione, tutti bene o male presentavano almeno un titolo PSX. Che cosa ci è piaciuto di tutto ciò? Beh, a ogni stand cercavamo Tekken 2 per metterci le mani sopra, ma alla Ocean abbiamo visto Tunnel B1 che ci ha colpito non poco (vedete Anteprimania News per saperne di più) mentre per Saturn, tra i pochi titoli visti, quelli che ci è piaciuto di più è stato forse Loaded. Vabbè, per i giochi però ci sono le altre pagine: che ne direste di parlare un po' dello show vero e proprio? Beh, dopo anni passati tra poveracci travestiti da pupazzoni e attrazioni stile luna-park gli espositori hanno finalmente compreso che cosa cercavano gli operatori del setto-

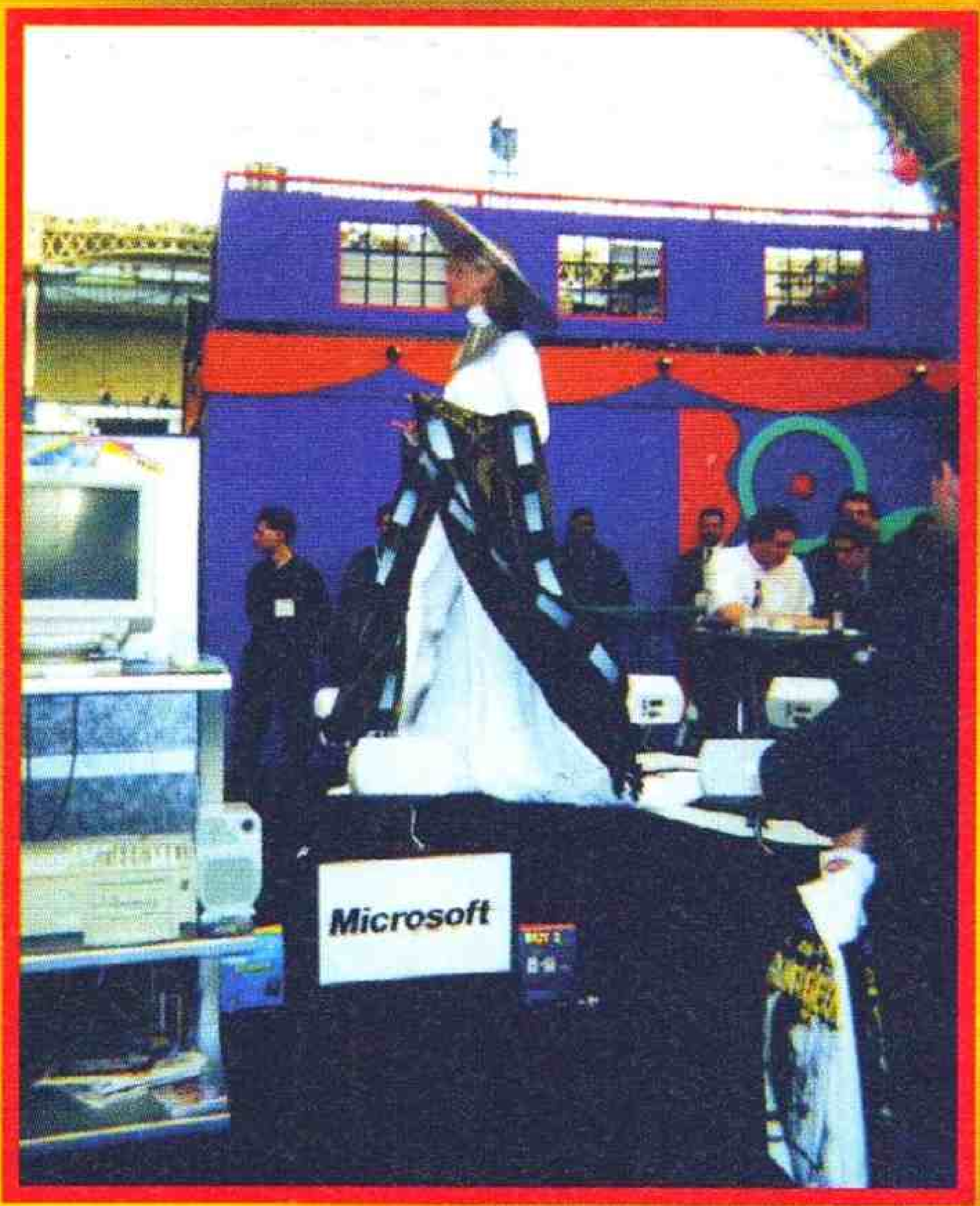




re, tant'è che quasi ogni stand poteva vantare cibo, bibite e soprattutto ragazze carine piazzate con mansioni più o meno importanti: c'era quella travestita da Pippi Calzelunghe che però è stata subito sostituita da un elemento meno avvenente e un po' più

"pesante", c'erano le infermierine della Telstar che offrivano digestivi e Coca Cola (fortunatamente in bicchieri separati) il giorno dopo i party e soprattutto c'era lo stand Microsoft che organizzava delle vere e proprie sfilate molto spiritose. E noi che cosa facevamo? Mentre Max e Stefano procedevano nei loro misteriosissimi giri, noi ci trascinavamo di appuntamento in appuntamento inesorabilmente in ritardo, inventando scuse di ogni genere, imbattendoci successivamente nella PR della Empire che ci invita a pranzo e che ci fa mancare un ulteriore paio di appuntamenti. Per fortuna però non tutto è perduto, dato che comunque i contatti più importanti in teoria si ottengono ai party e ai cocktail. La sera stessa infatti si sarebbe tenuta la famigerata premiazione degli ECTS Awards (quelli per i quali vi abbiamo fatto votare, ricordate?). Arrivati all'ingresso della suddetta manifestazione realizziamo immediatamente il classico gruppo di "italiani in vacanza", radunando in uno spazio piuttosto ristretto praticamente tutti gli esponenti della stampa del settore italiano (compreso l'egregio dottor Scambio che non la smette di imprecare all'indirizzo dell'Alitalia che gli ha smarrito i bagagli). Entriamo a cena terminata e sorprendiamo Max già in piena incoscienza etilica. Il suddetto individuo dopo una circa una mezzora mi inonda di vino costringendomi a lasciare il campo, prodigandosi successivamente in una serie di azioni davvero spettacolari che non posso raccontarvi essendo state A) decisamente incredibili (ma vere) e B) raccontatemi da un'altra persona. Sappiate solo che il caporedattore di TGM è riuscito a tornare in albergo quasi illeso dopo aver devastato buona parte delle suppellettili, insultato gravemente un energumeno poco comprensivo e attentato alla vita del presidente della Virgin.

Il giorno successivo Max non si fa vedere (scopriamo poi che ha passato la giornata a smaltire i postumi della sbronza e successivamente a perdere un sacco di soldi al casinò) e noi tre ci giostriamo tra i soliti appuntamenti e i tentativi di raccogliere gli inviti per il party organizzato dalla Grolier per quella sera stessa. Prima però ci trasferiamo in un posto noto come Roof Gardens, uno spettacolare giardino posto al sesto piano di un albergo con tanto di fontana, laghetto con i pesci, prato all'inglese e spiazzo con i tavoli in legno. Qui si svolge una specie di cocktail party organizzato dalla Sony, che vede ancora una volta tutti gli italiani riuniti insieme (giusto per non farsi riconoscere) occupati a malignare sul conto di quello che di volta in volta si alza per andare a prendere da bere. Ed è il momento del party: con una felice intuizione del dottor Scambio ci liberiamo di un elemento indesiderato e ci imboschiamo al Limelight grazie ad alcuni giochi di prestigio, un paio di frasi dette in maniera rassicurante e soprattutto quattro grasse facce toste che ondeggiavano in maniera misteriosa attorno a due soli inviti. La serata finisce a un'ora tutto sommato decente, ma il giorno dopo non riusciamo lo stesso a muovere un muscolo e ci trasciniamo felici, carichi di press-pack e cartellette varie, di stand in stand dopo aver rifatto le valigie, depositate momentaneamente in albergo. Un appuntamento in particolare, quello con dei produttori di schede grafiche, elimina completamente le energie residue e ci trasforma in vere e proprie ombre di noi stessi, quand'ecco che come un salvatore ci appaiono lo stand della Maxis con alcune caramelle al limone davvero devastanti e, soprattutto, un espositore di snack piuttosto bizzarri (come le definireste voi delle salsicce piccanti chiamate Pepperami?). Rinfrancati da queste visioni paradisiache ci dirigiamo nuovamente verso il centro di Londra per le ultime spese e tornando in albergo accumuliamo un ritardo abbastanza consistente, che ci costringe a montare sul metro per Heathrow (l'aeroporto)



di gran carriera.

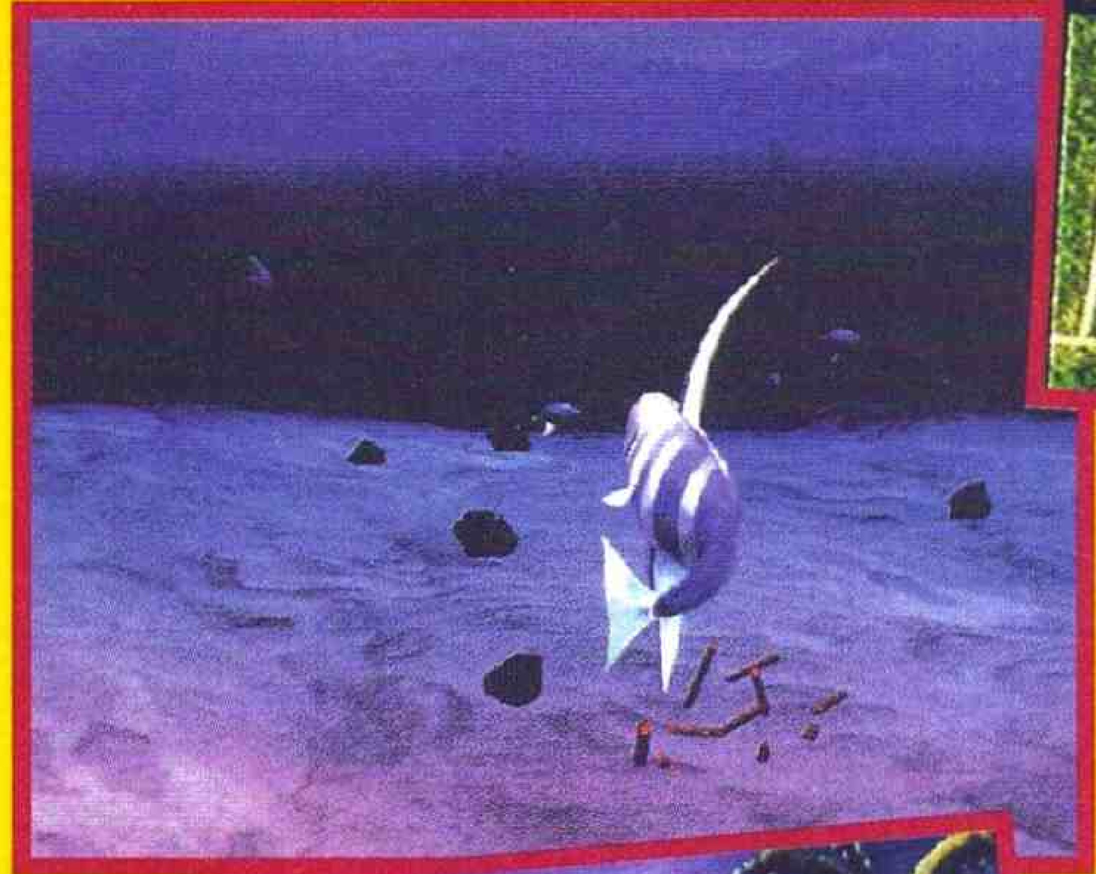
Giunti dopo un viaggio interminabile alla nostra destinazione, accade l'inevitabile: ci perdiamo Max, l'unico che conosceva la strada per arrivare al terminal corretto. Dopo una sfacchinata non indifferente giungiamo ovviamente nel punto sbagliato, e altrettanto ovviamente una guardia ci consiglia di ritornare sui nostri passi e di rifare tutto da capo. A questo punto mi lancio in una corsa folle seguito a ruota da Alex e Stefano, e attento quindi alla sicurezza dei viaggiatori che incontrano un carrello di una quarantina abbondante di chili spinto alla massima velocità da un minaccioso figuro dall'aria poco rassicurante (io). I due episodi salienti della corsa ci vedono intimorire tutti quanti con un remix della Cavalcata delle Valchirie cantato a squarciagola durante una discesa stile Zurbriggen e una derapata molto poco controllata che per un pelo non si conclude drammaticamente con l'eliminazione di una spettatrice innocente. Alla fine riusciamo comunque a giungere a destinazione, grazie al classico ritardo del volo e a uno sprint suicida effettuato dal cancello 15 a quello 40 (un buon mezzo chilometro). E anche questa volta è fatta, o meglio, quasi: a Milano c'è ConsoleMania da finire che ci aspetta...

MA

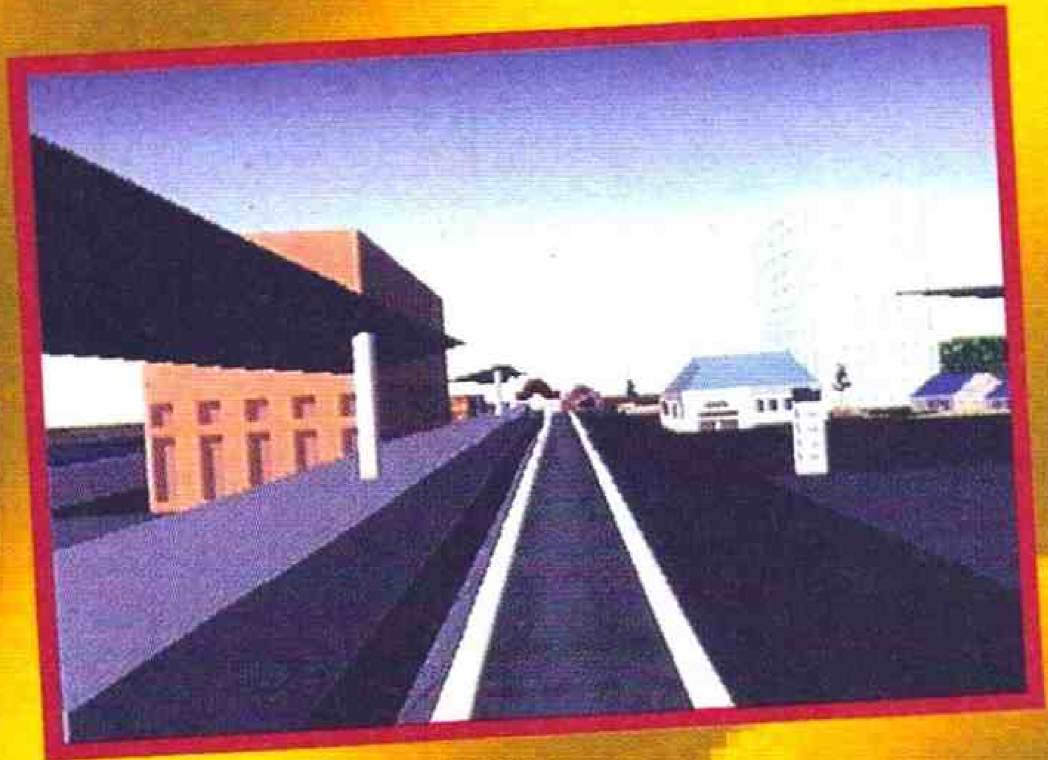
SONY O SON DESTO?

No, sono solo cretino. Seriamente, la Sony anche a questo ECTS non ci è certo andata leggera: uno stand enorme, con decine di PlayStation blu sparse ovunque e una marea e mezzo di titoli nuovi da far rabbrividire [brrr... NdAlex]. Insomma per la concorrenza sembra proprio che si stia mettendo maluccio.

Un gioco che sono davvero curioso di vedere è AQUANAUT'S HOLIDAY, un prodotto a quanto pare originalissimo ambientato nelle profondità marine. Purtroppo la press-release della Sony è abbastanza avara di spiegazioni, comunque non dovremo attendere molto prima di mettere le mani sul gioco dato che è atteso per luglio. Speriamo nella presenza dell'onnipotente struzzo di mare.



Chi invece non sopporta i giochi misteriosi e tantomeno gli arcade si compri un PC e non rompa le scatole... e invece no, finalmente il sogno di tutti i Simqualcosa-maniaci è diventato realtà! Sta infatti per uscire A.IV EVOLUTION GLOBAL/Bis delle Collinari, alias A-Train. Trattasi di uno strategico nel quale dovrete diventare il re delle ferrovie cercando di far arrivare i treni più puntuali di quanto le FS non facciano. In realtà la complessità di tale titolo va ben oltre di quanto possiate immaginare e chi ci ha giocato potrà confermarvi la bontà del prodotto (soprattutto se spalmato sul pane).



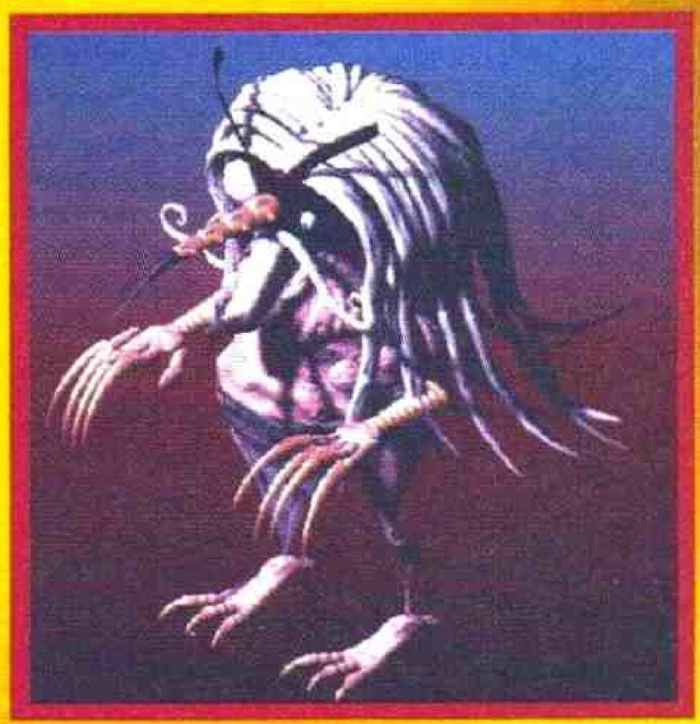
Per chi invece non gradisce spremersi le meningi (ma chi ve lo fa fare), non può mancare un bel gioco già recensito su queste pagine, ma presto disponibile anche in versione europea (come direbbe Lello Arena): GUN LAW, i cui disegni sono stati curati da quel geniaccio di Masamure Shirow (si scriverà così? Boh, affari vostri), conosciuto ai più e anche ai meno (per non parlare dei diviso e dei per) per i suoi Appleseed, Orion, Squadra Speciale Ghost, etc.

Per chi non se lo ricordasse si tratta di uno sparatutto alla Operation Wolf, ben programmato, divertente e straordinariamente facile (soprattutto se giocato in coppia).

Di tutt'altro genere, ma a mio avviso molto più interessante, è Jumping Flash 2, seguito di uno dei titoli più originali mai usciti per Saturn... Scherzavo, volevo solo vedere se eravate attenti. Rispetto al primo episodio di questo splendido platform treddì si nota un netto miglioramento della grafica, molto più bella, molto più dettagliata, molto più colorata, insomma molto più... non mancheranno vari effetti atmosferici tipo pioggia, neve, nebbia, alito pesante dopo un chilo di patatine alla bistecca (di mucca pazza, of course).

Di MOTOR TOONS GRAN PRIX 2 vi avranno già fatto una testa così, anzi così (è difficile esprimersi a gesti sulla carta stampata). Cosa volete che vi dica, io all'ECTS non c'ero e non mi hanno nemmeno fatto entrare in anglosassonia come dice una mia amica di cui non faccio il nome ma la professione, barista (minimo mi avvelena alla prossima CocaCola), quindi non chiedetemi nulla e lasciatemi in pace (tanto lo sapete che la grafica è più curata e la giocabilità anche, quindi...).

Del misterioso RAGING SKIES sono curioso di vedere l'engine, che promette d'essere uno dei migliori per quanto riguarda le simulazioni di volo, attualmente un po' carenti dal punto di vista grafico (nessuna fino a oggi è riuscita a raggiungere i livelli dei prodotti attualmente presenti su PC). Non si tratterà comunque del solito arcade insulso alla Air Combat, ma di un qualcosa molto più complesso, che addirittura richiederà per prestazioni ottimali la presenza di un joystick analogico, in uscita fra breve dalla Sony stessa.



Per finire una veloce scorsa sugli ultimi giochi in lista, attualmente ancora in fase embrionale: il primo è un certo SPIRAL SAGA, probabilmente basato sul libro Sesso con Luttazzi, mentre il secondo è un misterioso SMASH COURT TENNIS... mmmh, bella storia. Il terzo se la gode un casino come dice il famoso proverbio e risponde al nome di CRASH BANDICOOT e non sto scherzando affatto.

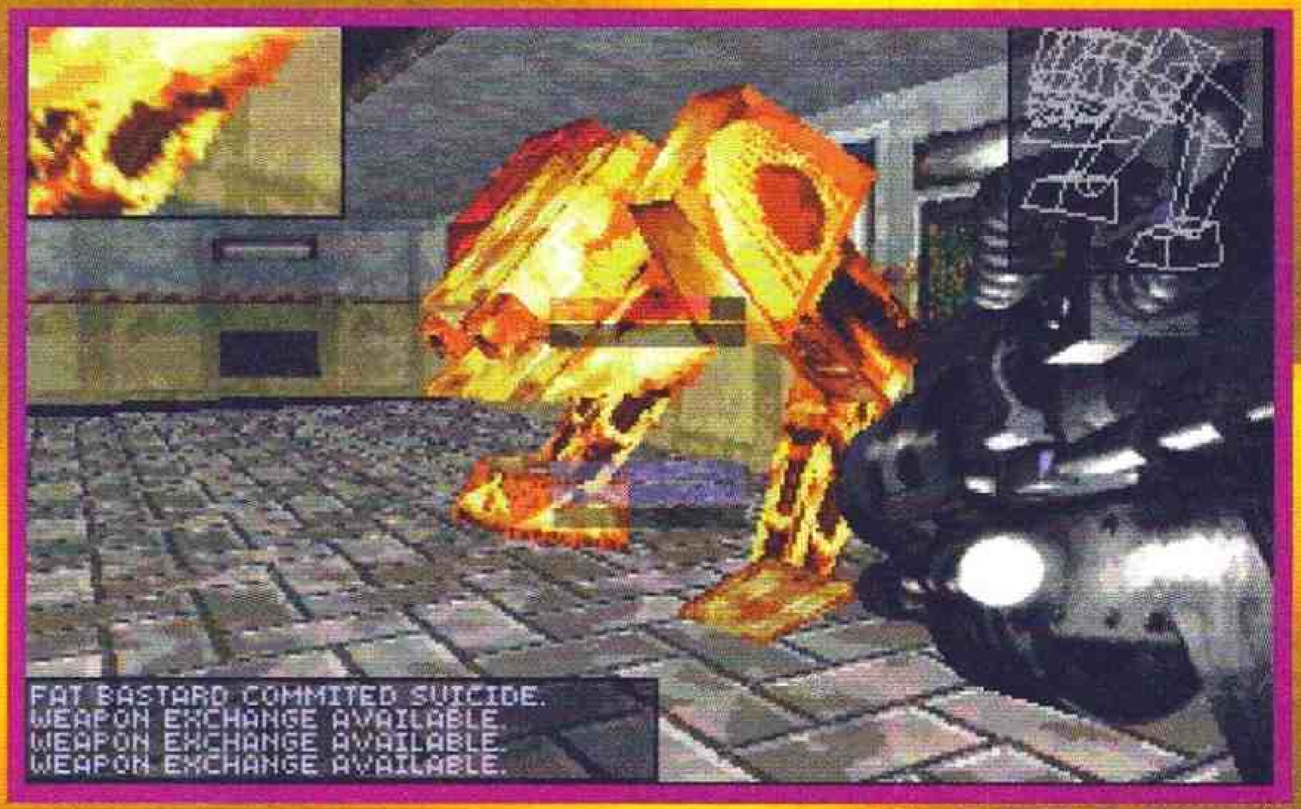
Basta, se scrivo altre due righe svengo dalla noia, quindi vi abbandono al vostro triste destino di bambinetti grassi che scrivono sui muri scritte tipo WILPSX, bevendo un sorso di Zabov radioattivo.

PS: giusto in chiusura è arrivato quel vecchio di un Faggio con un fax in mano. Niente di strano a parte il logo Sony Computer Entertainment in alto a destra, che mi ha fatto dedurre un qualcosa... insomma la notizia è questa: la Sony Electronic Publishing (ovvero la sede italiana) distribuirà la Virgin qua da noi. Conseguentemente appariranno i titoli della Capcom, di cui la Virgin detiene i diritti esclusivi per la distribuzione europea. A breve quindi potremo goderci in via ufficiale capolavori del calibro di Street Fighter Alpha e Resident Evil. Positivo, non trovate?

SALES CURVE INTERACTIVE

Parecchi prodotti interessanti alla SCI. Nella maggior parte dei casi si tratta di giochi sviluppati per PC che dovrebbero vedere però la luce anche su Playstation (purtroppo le foto che siamo in grado di mostrarvi sono nella quasi totalità immagini PC, ma le differenze non dovrebbero essere eccessive). Cominciamo con DEATHRACE, di cui non sappiamo assolutamente nulla se non che dovrebbe uscire all'inizio del 1997 per Playstation, esattamente come per NEMESIS (questo è ancora il titolo provvisorio), un gioco strategico di ambientazione marziana. Per quanto riguarda SWIV, beh penso che sappiate tutti di cosa si tratti, questo shoot 'em up ci perseguita da anni su diversi formati (per non parlare del suo non ufficiale predecessore, Silkworm: allora si torna davvero agli 8 bit). Scherzi a parte Swiv è un ottimo shoot 'em up, davvero vastissimo, in cui potete pilotare una buggy o un elicottero. Il gioco è stato opportunamente rinnovato in svariati particolari, tra cui quello grafico (ma ci tengono a sottolinearlo, non è il solo) che dovrebbe comprendere una non meglio definita ambientazione 3D. Anche qui avremo un bel po' da attendere, fino ai primi mesi del '97.

XS fa invece parte dei giochi il cui sviluppo è appena terminato su PC e che appariranno su Playstation verso la fine dell'anno. È uno degli innumerevoli cloni di Doom, ovvero combattimento in soggettiva in ambienti 3D, ma ci mette parecchio del suo: soprattutto un aspetto terribilmente cattivo. Se pensavate che Doom fosse esagerato è perché non avete ancora sentito quello che vi aspetta: 20 arene di combattimento, 60 diversi nemici ognuno dotato delle sue particolari caratteristiche di combattimento, un arsenale impressionante e un aspetto, come dicevo, decisamente cattivo, con robottoni come nemici e cannoni esagerati. Come avrete intuito qui di avventura ce n'è ben poca, si tratta essenzialmente di spaccare un bel po' di grugni (tra l'altro è anche possibile sottrarre le armi al nemico battuto), opportunamente corredati di grafica mozzafiato e un ambiente 3D vero (non il 2D e mezzo di Doom). Sembra bellino, verificheremo al giocabilità...



GENDER WARS porta invece il concetto di guerra tra i sessi a un limite estremo: in uno strano futuro due fazioni, uomini e donne, si distribuiscono una sana quantità di mazzate. Tutto ciò non è altro che un pretesto per uno shoot 'em up in prospettiva isometrica. Anche qui i particolari scarseggiano, ma sappiate che il terreno di gioco è enorme, si estende per qualcosa come 1000 schermi, suddivisi in 28 missioni. Per ognuna di queste potrete poi addestrare e armare un'apposita squadra. Il gioco sembra interessante, discretamente distruttivo e con la possibilità di giocare, ovviamente, come uomini o donne. Anch'illo apparirà su Playstation a fine anno.

KINGDOM O' MAGIC

SATURN, PLAYSTATION

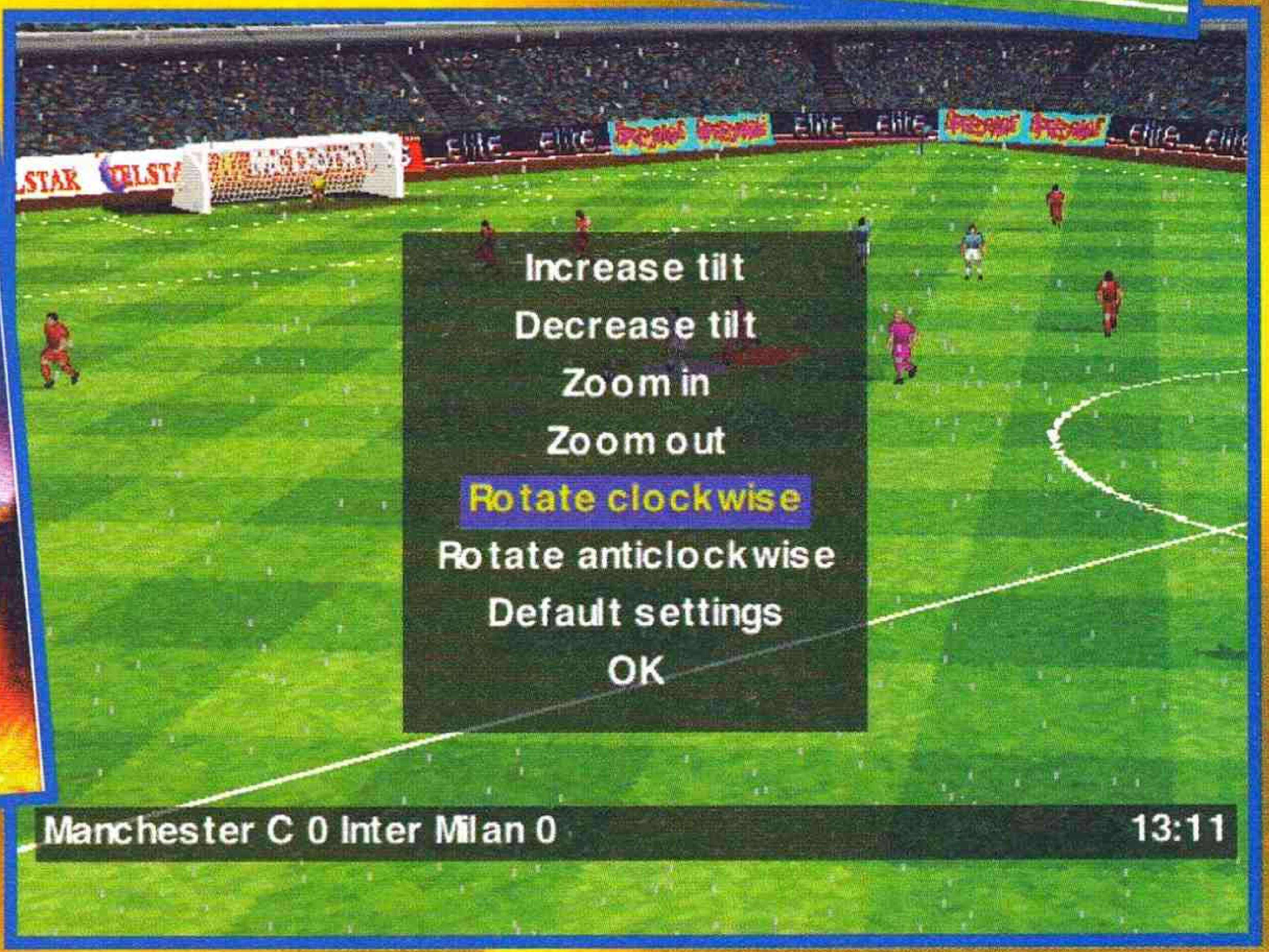
Ammettiamolo, le avventure non sono certo un genere che spopola su console, probabilmente a causa dei diversi gusti del pubblico, ma la SCI ci vuole riprovare, e mette in campo questo curioso Kingdom

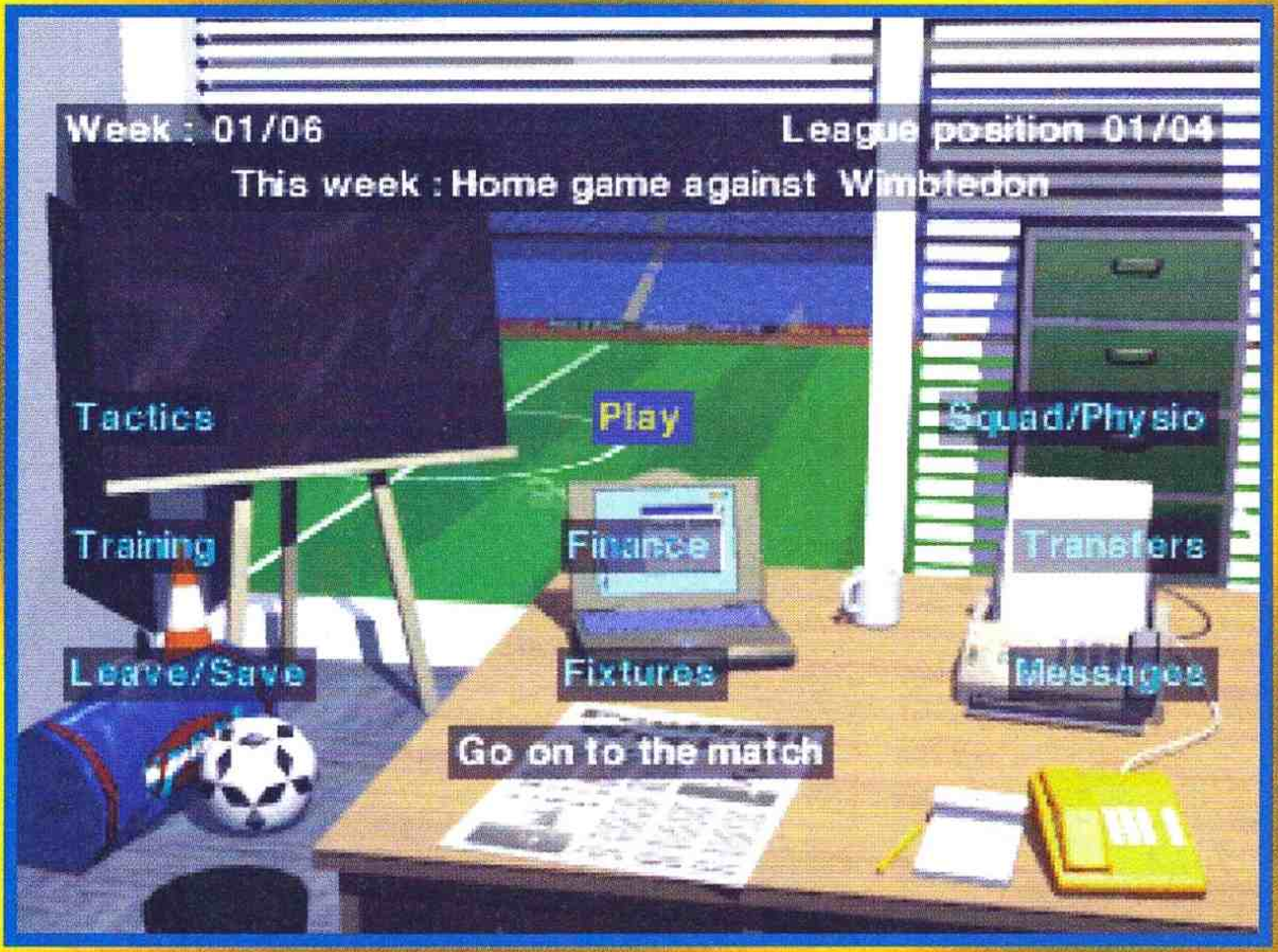
'o Magic. Ho detto curioso in quanto non si tratta certo di una classica avventura: ci sono ovviamente tutti gli elementi del genere, ma allo scenario è stata data un'impostazione decisamente umoristica, assurda e surreale: dalle poche foto viste ci si può aspettare di trovare veramente di tutto nel gioco.

Anche tecnicamente parlando ha diversi motivi d'interesse, primo tra tutti il fatto che si tratta di un'avventura non lineare e, garantiscono alla SCI, sarà impossibile giocarlo due volte di seguito nello stesso modo. Non è poi una semplice vicenda: ce ne sono infatti ben tre diverse che potete selezionare e attraversare nei panni di uno dei due personaggi a disposizione, con differenti risvolti per ognuno. Anche le cifre sono notevoli: si parla di 105 locazioni animate, tutte renderizzate in Silicon Graphics, e più di 90 personaggi presenti nel gioco, ognuno dotato di proprie personalità, caratteristiche, etc. L'avventura sembra davvero vastissima, con tutti i vari sotto-giochini la SCI calcola 6 mesi di gioco: mi sembra un po' eccessivo, ma si tratta pur sempre di un gioco che occupa due CD. Vedremo a fine anno.

TELSTAR

Questa mi giunge nuova. La Telstar è una delle nuove arrivate nel panorama videoludico - scartabellando i loro dati si può vedere come il loro unico precedente su console sia Lone Soldier, ma anche su PC non possono certo contare su una lunga lista di titoli. Non c'è che dire, comunque, si sono presentati alla grande, con una lista di tutto rispetto, almeno come numero; per quanto riguarda la qualità avremo modo di rendercene conto tra un paio di mesi, quando i loro primi prodotti cominceranno a uscire. Il primo è un certo STARFIGHTER 3000, faccia nota, mi sembra di averne già viste diverse fotografie, realizzato dalla Krisalis. È un simulatore di caccia spaziale. Vedo di riassumervene velocemente i dati: è tutto in grafica poligonale, ovviamente, con 50 missioni (dallo svolgimento non lineare, dicono, non chiedetemi come), la possibilità di controllare fino a 10 wingman, combattimenti aria-aria e aria-terra e un interessate sistema di telecamera virtuale. La prima impressione non è eccezionale, ma lo verificheremo quest'estate, quando uscirà per Saturn e Playstation. ONSIDE invece è l'ennesimo calcio in procinto di uscire per Playstation, realizzato dai programmatori della Elite (ve li ricordate?). Vi snocciolo rapidamente un po' di





dati che non fanno mai male: i giocatori dispongono di qualcosa come 7000 frame di animazione, mentre la telecamera può spaziare ovunque, fornendo al giocatore anche una visuale in soggettiva del calciatore. L'esperienza calcistica viene completamente coperta: oltre a giocare potete fare le veci dell'allenatore e del manager, con un po' di calcio-mercato e la gestione della squadra: potete perfino evitare di giocare e seguire la partita come spettatore.

Per restare tra i giochi sportivi (sempre su Playstation, sempre per quest'estate), parliamo adesso di COMPLETE TENNIS, simulazione tennistica che lascia perdere il trend poligonale corrente e opta per una tecnica un pochino più classica, quella dei personaggi digitalizzati. Le digitalizzazioni non mi hanno mai convinto su 16 bit, ma può darsi che la qualità grafica del Playstation mi faccia ricredere. Per quanto riguarda la giocabilità sono stati implementati una quantità di colpi con cui mettere in difficoltà l'avversario, come la stop volley sotto rete, e che dovrebbero dare al gioco un realismo non solo grafico. Da segnalare, ovviamente, i diversi terreni, le varie modalità di gioco, e la possibilità di giocare anche in quattro contemporaneamente tramite lo split screen.

Non si può certo imputare alla Telstar una mancanza di varietà nei suoi titoli: DJ FRESH (per Playstation e Saturn, la data di uscita non è ancora stata annunciata) è infatti un platform-puzzle game. Il protagonista è un tipo abbastanza idiota, armato di chewing gum e di una bomboletta spray (non chiedetemi cosa se ne faccia), ma molto di più per ora non posso raccontarvi: come avrete capito è ancora nelle fasi preliminari di produzione.

OPPOSITE LOCK è invece un gioco di corse. Intendiamoci, non ha nessuna intenzione di mettersi in

ATLANTIDE

SATURN

CONSOLE EURO	649.000
CONSOLE USA	649.000
ACTION REPLAY NEW	149.000
JOYPAD SEGA	69.000
JOYPAD TURBO	59.000
JOYSTICK ECLIPSE	109.000
JOYSTICK FIGHTING	119.000
JOYSTICK MISSION STICK	159.000
JOYSTICK VIRTUA STICK	119.000
UNIVERSAL ADAPTOR	59.000
AMOK	NOVITA'
BASE LOADED 96	128.000
BLACK FIRE	128.000
CLOCKWORK KNIGHT	78.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	98.000
COLLEGE SLAM	128.000
CONGO THE MOVIE	128.000
CRITICOM	128.000
CYBER SPEEDWAY	108.000
CYBERIA	128.000
D	128.000
DARIUS GAIDEN	108.000
DAYTONA USA	118.000
DEADALUS	98.000
DEFCON 5	128.000
DIGITAL PINBALL	98.000
F1 CHALLENGE	118.000
FIFA 96	118.000
GALAXY FIGHT	138.000
GEX	118.000
GHEN WAR	128.000
GOLDEN AXE THE DUEL	118.000
GUARDIAN HEROES	148.000
HANG-ON G.P. 95	108.000
HIGH VELOCITY	118.000
HI-OCTANE	108.000
HOKUTO-NO-KEN	98.000
INT'L VICTORY GOAL	118.000
JOHNNY BAZOOKATONE	118.000
MANSION OF HIDDEN SOULS	108.000
MINNESOTA FATS POOL	128.000
MORTAL KOMBAT 2	108.000
MYST	118.000
MYSTARIA	98.000
NBA JAM TOURNAMENT	98.000
NFL QUARTERBACK 96	128.000
NHL ALL-STAR HOCKEY	128.000
PANZER DRAGOON	128.000
PEEBLE BEACH GOLF	108.000
PRETTY FIGHTER-X	118.000
RACE DRIVIN'	78.000
RAYMAN	118.000
REVOLUTION X	128.000
ROMANCE 4 OF 3 KINGDOMS	118.000
SCORCHER	NOVITA'
SEGA RALLY	128.000
SHIN SHINOBI DEN	98.000
SKELETON WARRIORS	NOVITA'
SIMCITY 2000	118.000
SOLAR ECLIPSE	118.000
STEAM GEAR MASH	118.000
STREET FIGHTER ALPHA	128.000
STREET FIGHTER MOVIE	98.000
THEME PARK	128.000
THE HORDE	118.000
THUNDERHAWK 2	128.000
TOSHINDEN S.	128.000
TRUE PINBALL	NOVITA'
VAMPIRE HUNTER	128.000
VIRTUA FIGHTER 2	118.000
VIRTUA RACING	118.000
WING ARMS	108.000
WORLD CUP GOLF	118.000
WORLD SERIES BASEBALL	118.000

OFFERTE

WIPEOUT x SAT
LIRE 98.000

NIGHTWARRIOR x SAT
LIRE 128.000

CYBERIA x SAT
LIRE 128.000

PANZER DRAGOON 2 x SAT
LIRE 138.000

NBA ACTION x SAT
LIRE 148.000

VIRTUACOP/PISTOLA x SAT
LIRE 158.000

VOLANTE x SAT
LIRE 169.000

TOY STORY x MD
LIRE 108.000

INT'L SUPERSTAR SOCCER x MD
LIRE 108.000

ULTRA 64
SOLO JAPAN

...novita' per
MEGADRIVE
SUPER-NES

OFFERTE

TEKKEN 2 x PSX
SOLO NTSC

BIO HAZARD x PSX
SOLO NTSC

TOSHINDEN 2 x PSX
LIRE 108.000

NHL HOCKEY x PSX
LIRE 108.000

RIDGE REVOLUTION x PSX
LIRE 108.000

VOLANTE x PSX
LIRE 149.000

TRUE PINBALL x PSX
LIRE 118.000

JOYPAD x PSX
LIRE 39.000

MAD-CATZ
VOLANTE CON CAMBIO E PEDALIERA AL PREZZO FOLLE DI
LIRE 159.000

...novita' per
GAME GEAR
GAMEBOY

PLAYSTATION

CONSOLE EURO	699.000
CONSOLE USA	749.000
CAVO SCART/RGB	39.000
JOYPAD SONY	69.000
JOYPAD TURBO	39.000
JOYSTICK HORI FIGHTING	119.000
LINK CABLE	39.000
MODULATORE PAL	49.000
MOUSE	69.000
3D LEMMINGS	98.000
ACTUA GOLF	98.000
ACTUA SOCCER	98.000
ADIDAS POWER SOCCER	NOVITA'
AGILE WARRIOR	108.000
AIR COMBAT	98.000
ALIEN TRILOGY	108.000
ASSAULT RIGS	98.000
CRITICOM	128.000
CYBER SLED	98.000
CYBERSPEED	118.000
CYBERIA	128.000
DEFCON 5	98.000
DESCENT	128.000
DESTRUCTION DERBY	108.000
DOOM	118.000
DRAGON BALL-Z	158.000
EXTREME PINBALL	108.000
EXTREME SPORTS	98.000
FIFA 96	108.000
GEX	108.000
HI-OCTANE	118.000
JOHNNY BAZOOKATONE	118.000
JUPITER STRIKE	118.000
KILLEAK THE BLOOD	108.000
KRAZY IVAN	98.000
LOADED	128.000
LONE SOLDIER	118.000
MADDEN 96	NOVITA'
MAGIC CARPET	118.000
MORTAL KOMBAT 3	118.000
NBA JAM TOURNAMENT	88.000
NBA IN THE ZONE	108.000
NEED FOR SPEED	108.000
NFL QUARTERBACK 96	128.000
NOVASTORM	98.000
OFF-WORLD INTERCEPTOR	98.000
PGA TOUR GOLF	98.000
PHILOSOMA	98.000
PSYCHIC DETECTIVE	108.000
RAPID RELOAD	98.000
RAYMAN	118.000
RIDGE RACER	108.000
RISE OF THE ROBOTS 2	118.000
ROAD RASH	118.000
SHELL SHOCK	128.000
SHOCKWAVE ASSAULT	118.000
SPACE GRIFFON	128.000
STARBLADE ALPHA	98.000
STREET FIGHTER ALPHA	128.000
STREET FIGHTER MOVIE	88.000
TEKKEN	118.000
THEME PARK	98.000
THUNDERHAWK 2	128.000
TOPOLINO	98.000
TOSHINDEN	98.000
TOTAL NBA	108.000
TWISTED METAL	98.000
VIEWPOINT	118.000
WARHAWK	98.000
WING COMMANDER 3	118.000
WIPEOUT	108.000
WORLD CUP GOLF	78.000
WWF ARCADE	108.000
ZOOP	98.000

TELEFONA PER SAPERE IL PREZZO DELL'ULTRA 64!

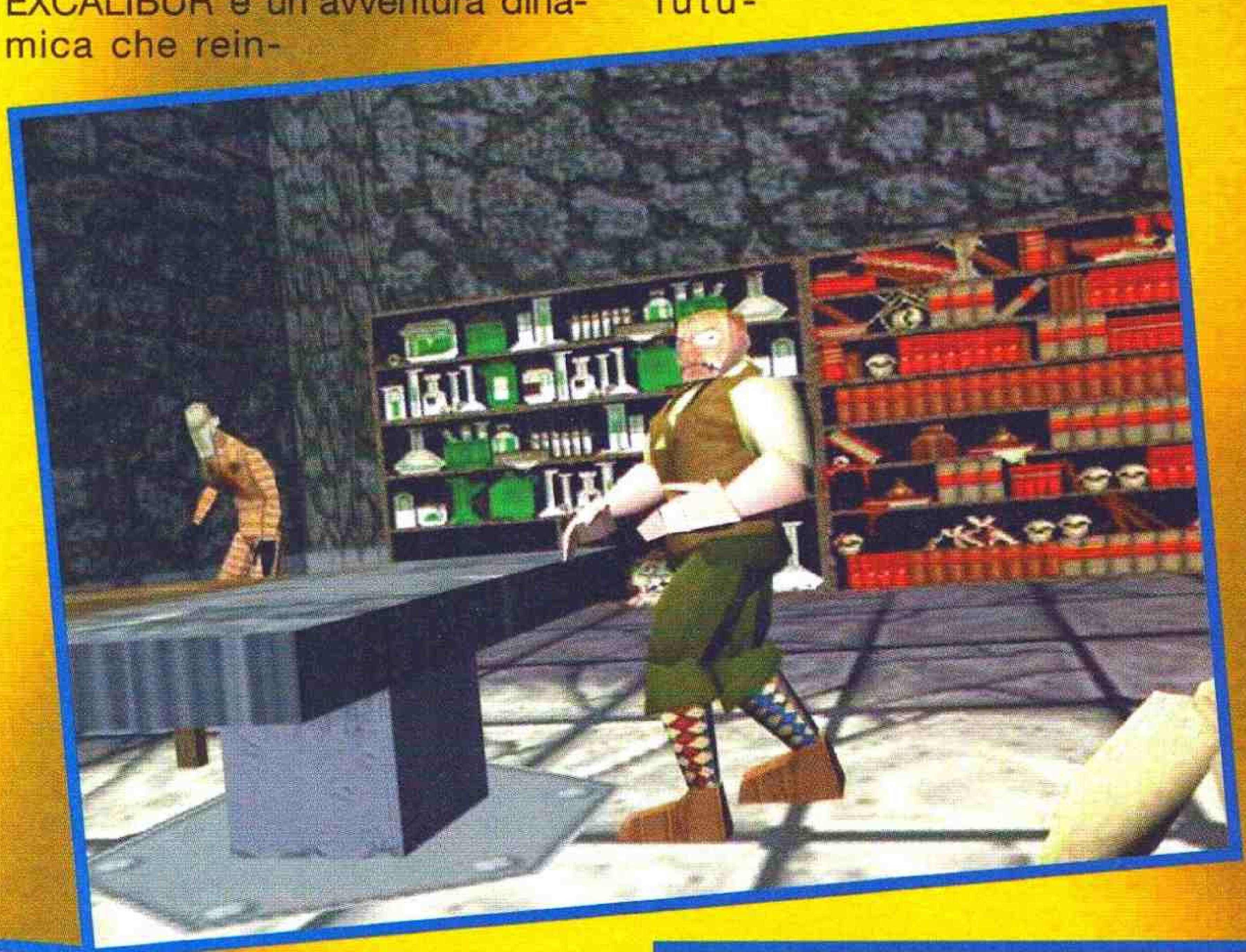
VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA

PER ORDINARE BASTA TELEFONARE AL 0362/23.81.48

VASTO ASSORTIMENTO A SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI

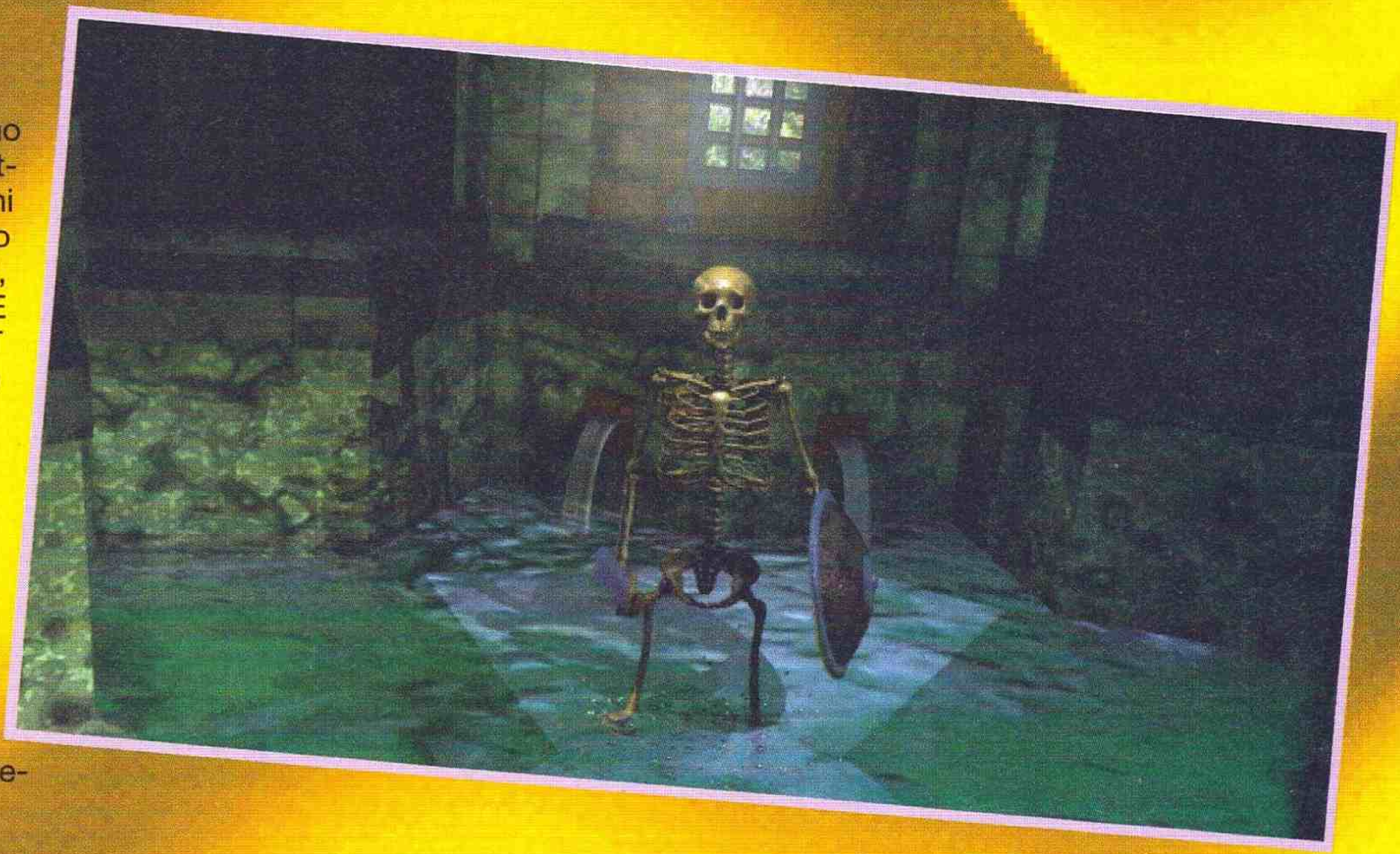
I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA - TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE

concorrenza con titoli e case di software ben più quotate, dal punto di vista tecnico, a partire dalla Namco con Ridge Racer. Per questo in Opposite Lock puntano più sulla velocità, sulla freneticità e sul divertimento, prendendo spunto da giochi come Hard Driving,
Power Drift e Mario Kart. Oltre alla solita quantità di strani modelli su cui correre, ci saranno anche diverse modalità di gioco: le corse fuoristrada, piene di ostacoli, le competizioni uno contro uno o quelle di demolizione, senza dimenticare la possibilità di aggiungere pezzi e bonus alla propria macchina per renderla più potente gara dopo gara. Nella versione PC è possibile giocare in rete, speriamo che in quella Playstation riescano a includere lo split screen. Vedremo verso la fine di quest'anno.
EXCALIBUR è un'avventura dinamica che reinterpreta molto liberamente la leggenda della spada di Re Artù. La vicenda comincia molti anni nel futuro, con l'umanità costretta a vivere in enormi città sotterranee. Tale Delavar decide improvvisamente che Excalibur gli farebbe comodo per governare sulla città e spedisce un po' di scagnozzi nell'Inghilterra medievale a recuperare la spada. Qui entrate in gioco voi, o meglio, la nipote del mago Merlino, che armata solo di spada e di una manciata di incantesimi decide di farsi strada svariati secoli nel futuro, per recuperare ciò che appartiene alla sua gente. Si tratta, come ho detto, di un'avventura dallo stile più simile ad Alone in the Dark che non ai vari Doom; a quanto ho capito si dovrebbe differenziare abbastanza dal precedente titolo, Lone Soldier, come stile di gioco. Anche qui comunque, grafica poligonale a go go.



PSYGNOSIS

Alla Psygnosis, la solita marea di titoli, ma mancavano delle vere e proprie novità. Anche se si tratta di prodotti tutti già visti (almeno in fotografia) si tratta di giochi estremamente promettenti, a partire dall'attesissimo Formula 1 (vedi box). Un altro programma realizzato, sembra, con grande cura è CHRONICLES OF THE SWORD, già citato diverse volte nelle news. In COT voi siete nei panni (pardon, armatura) di Gawain, uno dei Cavalieri della Tavola Rotonda, alle prese con un'avventura che vi vedrà difendere l'onore e la vita di Re Artù dalle trame della sorella Morgana. L'attenzione ai particolari del gioco è impressionante: le locazioni del gioco sono state riprodotte a partire da scavi archeologici e grande cura è stata posta alla sceneggiatura. Ci sono oltre 100 locazioni da esplorare, tutte in grafica renderizzata e, anche se non abbiamo idea del livello di interattività che l'avventura potrà avere (che è poi la cosa più importante), sembra promettere bene. Il gioco dovrebbe uscire questo stesso mese, per Playstation, ovviamente.



FORMULA 1

PLAYSTATION

Anche se la data di uscita non è ancora stata annunciata, e ci vorrà ancora un po' di tempo, continuiamo a tenervi aggiornati, almeno a fotografie, sull'ultimo gioiellino di casa Psygnosis. Le immagini del gioco dimostrano che, almeno graficamente, il titolo è a buon punto. Vi ricordo ancora che il F1 è una licenza ufficiale della FIA, con tutte le piste, le squadre e i piloti ufficiali (se non ricordo male, però, aggiornati allo scorso anno, pec-

cato): i programmatori stanno lavorando affinché il gioco, oltre a divertire, possa soddisfare gli appassionati di simulazioni e di Formula 1 per garantire anche un divertimento più a lungo termine. Potete per intanto contare su particolare come gli effetti sonori digitalizzati dal vivo, le musiche belle pompate e sulla possibilità di giocare con due Playstation collegate tramite l'apposito cavo (non c'è traccia, per ora, di uno split screen nelle press release o nelle foto).

LEMMINGS PLATFORM

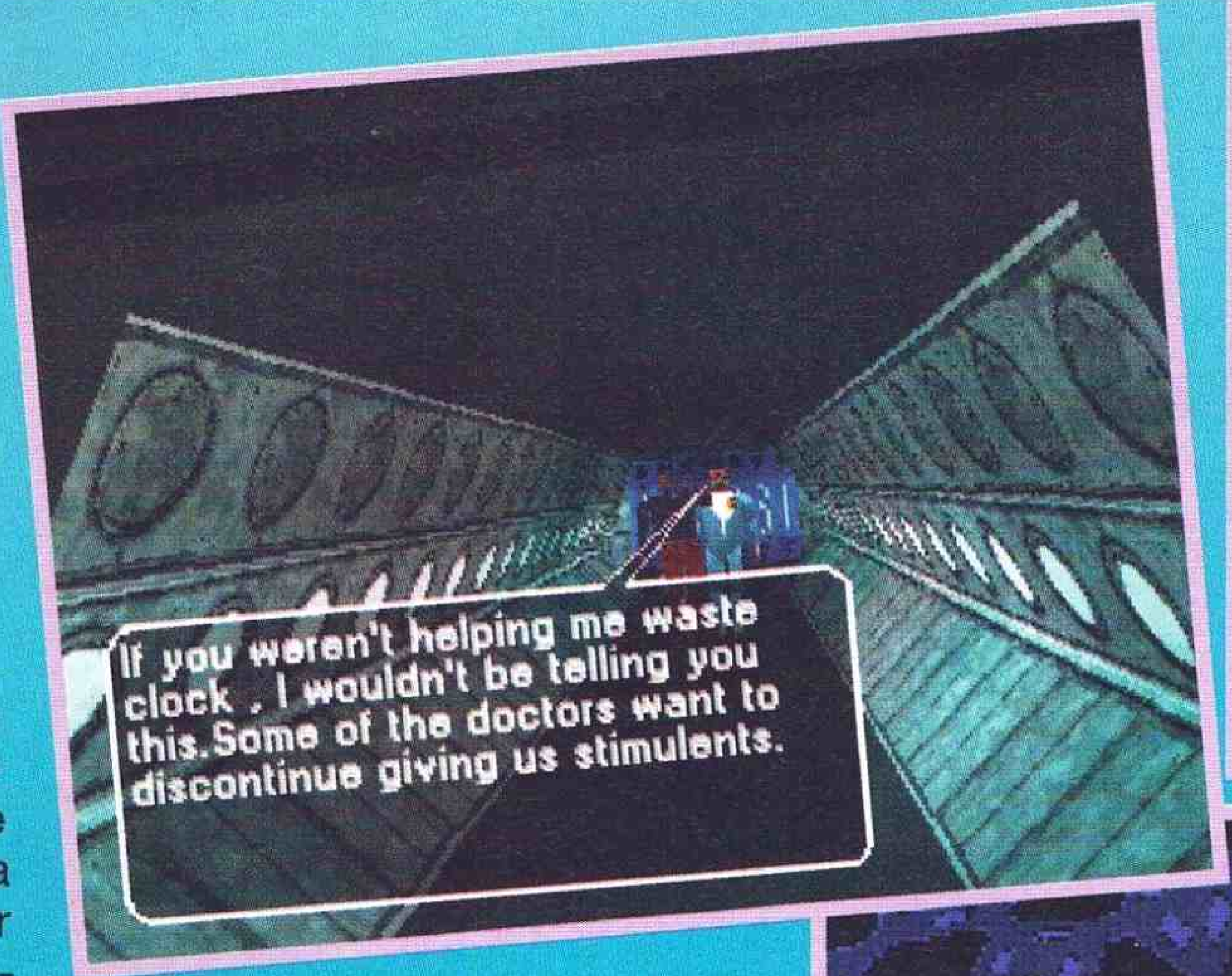
PLAYSTATION

Il titolo è ancora provvisorio, ma chiarisce alla perfezione questo nuovo titolo Psygnosis. Si tratta di un platform classicissimo, talmente classico che sembra quasi già visto: è infatti terribilmente simile a un vecchio giochino 16 bit della casa inglese, Flink, che a suo tempo riscosse un discreto successo soprattutto grazie alla sua pregevolezza grafica. E se i programmatori avevano fatto tanto con un 16 bit potete immaginare (o meglio, lo potete vedere dalle foto) cosa siano riusciti a fare su Playstation: graficamente è notevole, con cinque e passa livelli di parallasse nello scrolling e un simil-3D che consente al personaggio di muoversi in profondità sul fondale, in determinate locazioni.

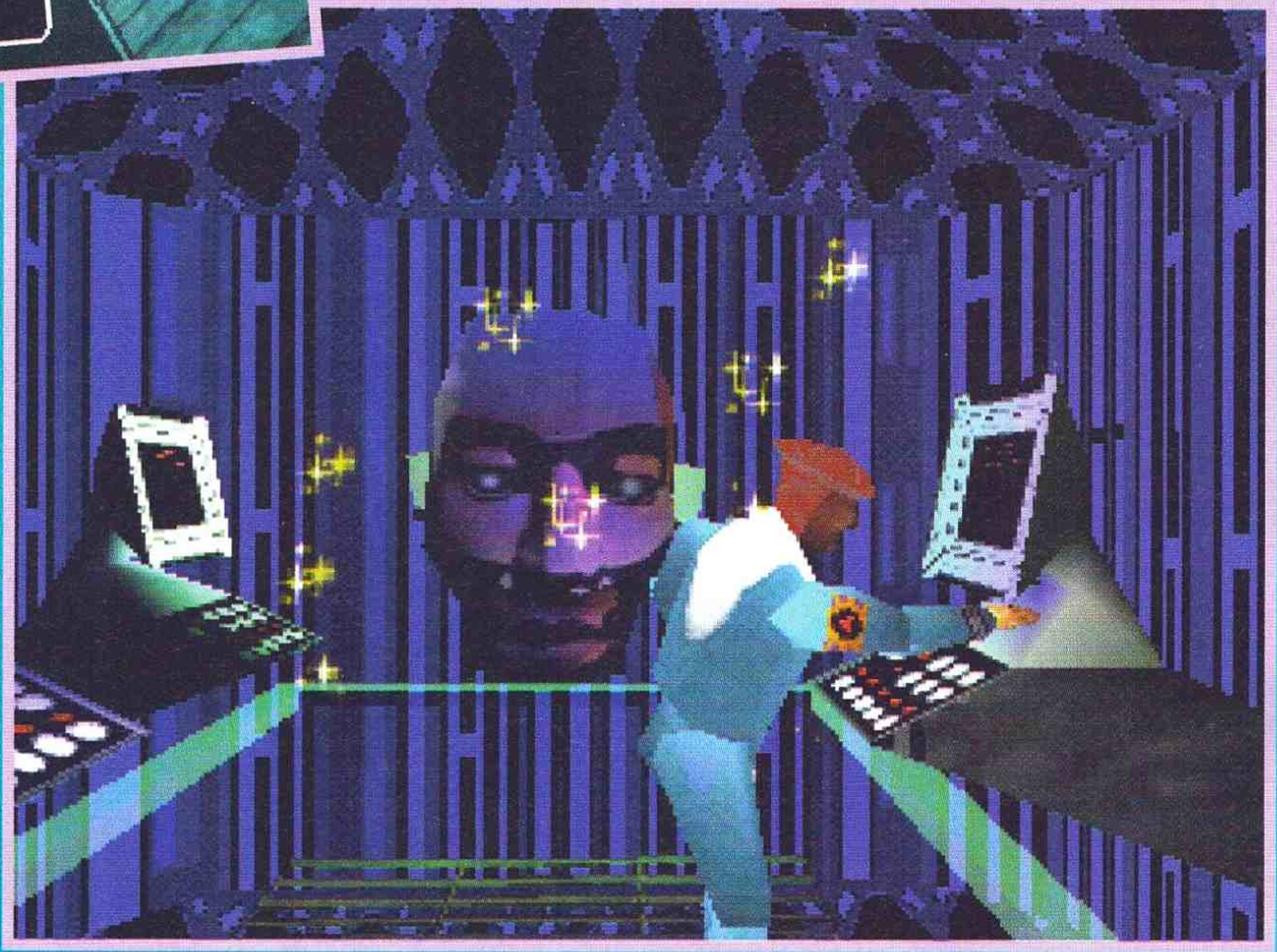
Certo, i Lemming non è che c'entrino molto (questo qui in particolare sembra decisamente più attivo della media dei Lemming: salta, si lancia rotolando sui nemici e lancia il suo cappello come il famoso cinese di James Bond), la grafica e lo stile di gioco sembrano spudoratamente simili a Flink e in quanto a particolari innovazioni non mi sembra che eccella, ma sembra un discreto prodotto, vedremo...

SENTIENT

PLAYSTATION



Sono passati dei mesi da quanto ho sentito per la prima volta parlare di Sentient, ma sinceramente non sono ancora riuscito a capire che razza di gioco sia. Spero che la versione PC, che dovrebbe uscire a momenti, mi chiarisca un pochino le idee (a proposito, la data d'uscita per Playstation non è ancora stata annunciata, quelle che vedete qui sono le foto PC).



Si tratta di uno strano misto tra avventura, puzzle game e gioco di ruolo, ambientato all'interno di una stazione spaziale. Qui potete interagire con una quantità di personaggi (oltre 60) di cui sono accuratamente definite personalità, caratteristiche ed emozioni che vengono influenzate dal vostro comportamento e dallo svolgersi della vicenda. È questo probabilmente l'aspetto che è stato maggiormente curato e che consente di creare un'avventura dalle diverse sfaccettature e una quantità di enigmi da risolvere che non si limitano alla semplice raccolta di oggetti. Potete per esempio affidare dei compiti ben specifici ad altri membri dell'equipaggio.
I particolari sono anche curati graficamente, con una serie di sequenze cinematiche d'atmosfera, 200 locazioni 3D non renderizzate tramite inquadrature fisse, ma in tempo reale. Sembra un titolo abbastanza "pesante" ma decisamente interessante.

CODEMASTERS

Niente Micromachines alla Codemasters, ma c'era ovviamente il loro SAMPRAS EXTREME, ultima fatica tennistica del team inglese. Anche loro, era inevitabile, sono passati al poligonale, facendo a triangolini il buon Pete. Mi sembra abbastanza superfluo parlarvi di movimenti ripresi da tennisti reali, campo di gioco virtuale con visuali multiple, etc., queste cose le avete ormai imparate da tempo...

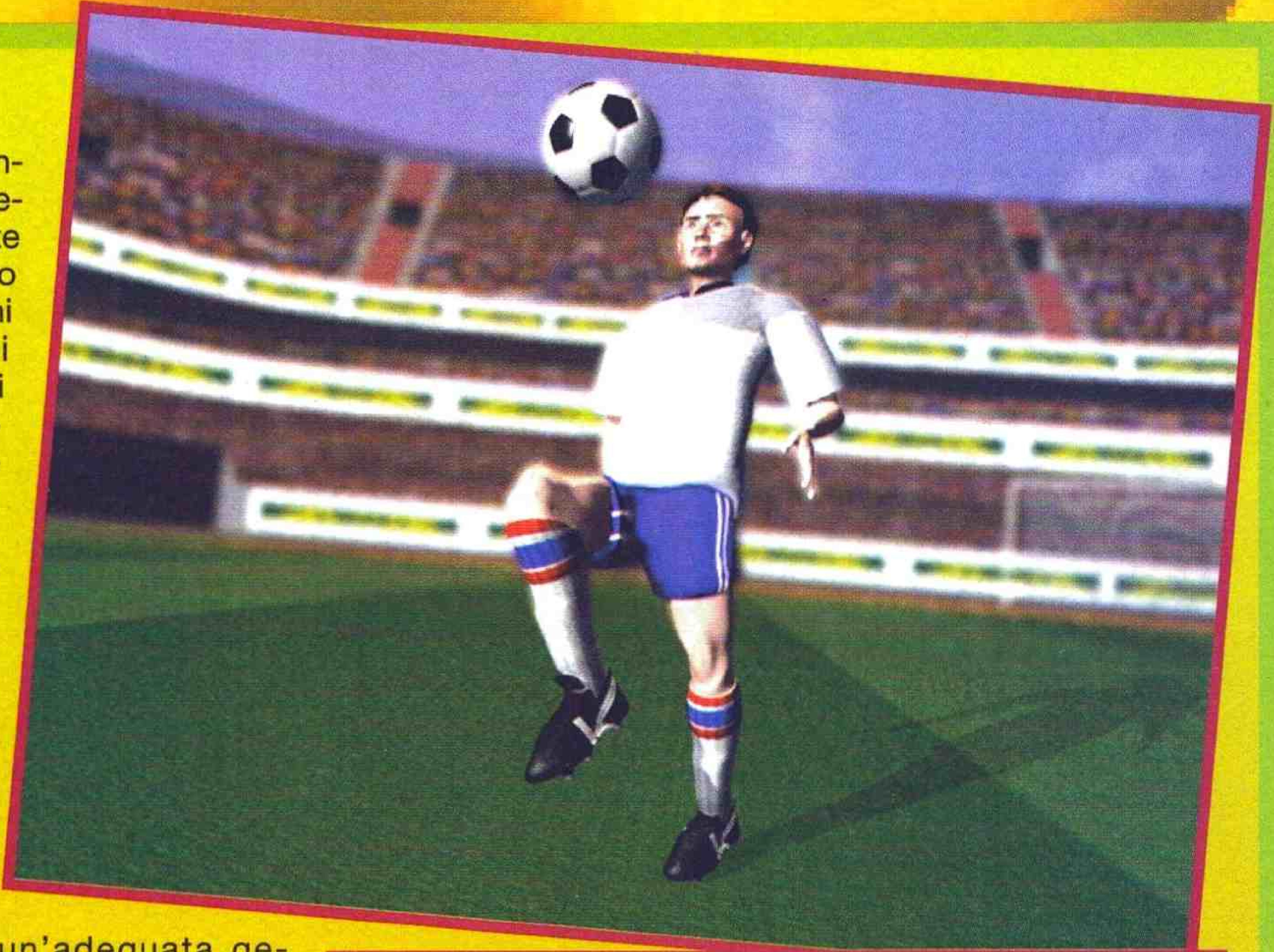
US GOLD

Beh, alla US Gold stanno ovviamente spingendo molto il fattore Olimpiadi: gli restano pochi mesi e dovranno fare del loro meglio per promuovere i loro giochi sportivi, ovviamente su licenza ufficiale del comitato olimpico, che vedranno presto (spero) la luce su 3DO, Saturn e Playstation. Ce ne sono due: un gioco sulle olimpiadi "all purpouse" e un calcio. La concorrenza, specie per quest'ultimo è feroce, vedremo.

OLYMPIC SOCCER

Beh, penso che per il calcio siano sufficienti le foto. Anche se la press release lo descrive come il primo gioco completamente in 3D, mi sembra che alla US Gold si siano persi un paio d'uscite per fare affermazioni di questo tipo (per esempio quella di Power Soccer, questo mese). Si tratta di un calcio dalle note caratteristiche: giocatori poligonali, animati con una combinazione di motion capture e key framing (ovvero, i movimenti sono stati in parte "catturati" dal reale, in parte ricreati, come per i tuffi di testa), una quantità di visuali e massimo realismo.

La press release promette molto: graficamente si parla di 30-40 frame al secondo di animazione (tanto di cappello), per il gioco c'è una intelligenza artificiale particolarmente evoluta (invitano a provare a far giocare una squadra contro l'altra), effetti sonori digitalizzati da vere partite, la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente e un'adeguata gestione strategica della squadra con formazione della stessa e posizionamento dei singoli giocatori in ruoli specifici. Per la giocabilità la US Gold garantisce una risposta immediata dei giocatori e una notevole varietà di calci tutti gestibili in maniera molto intuitiva e semplici da combinare tra loro, vedremo....

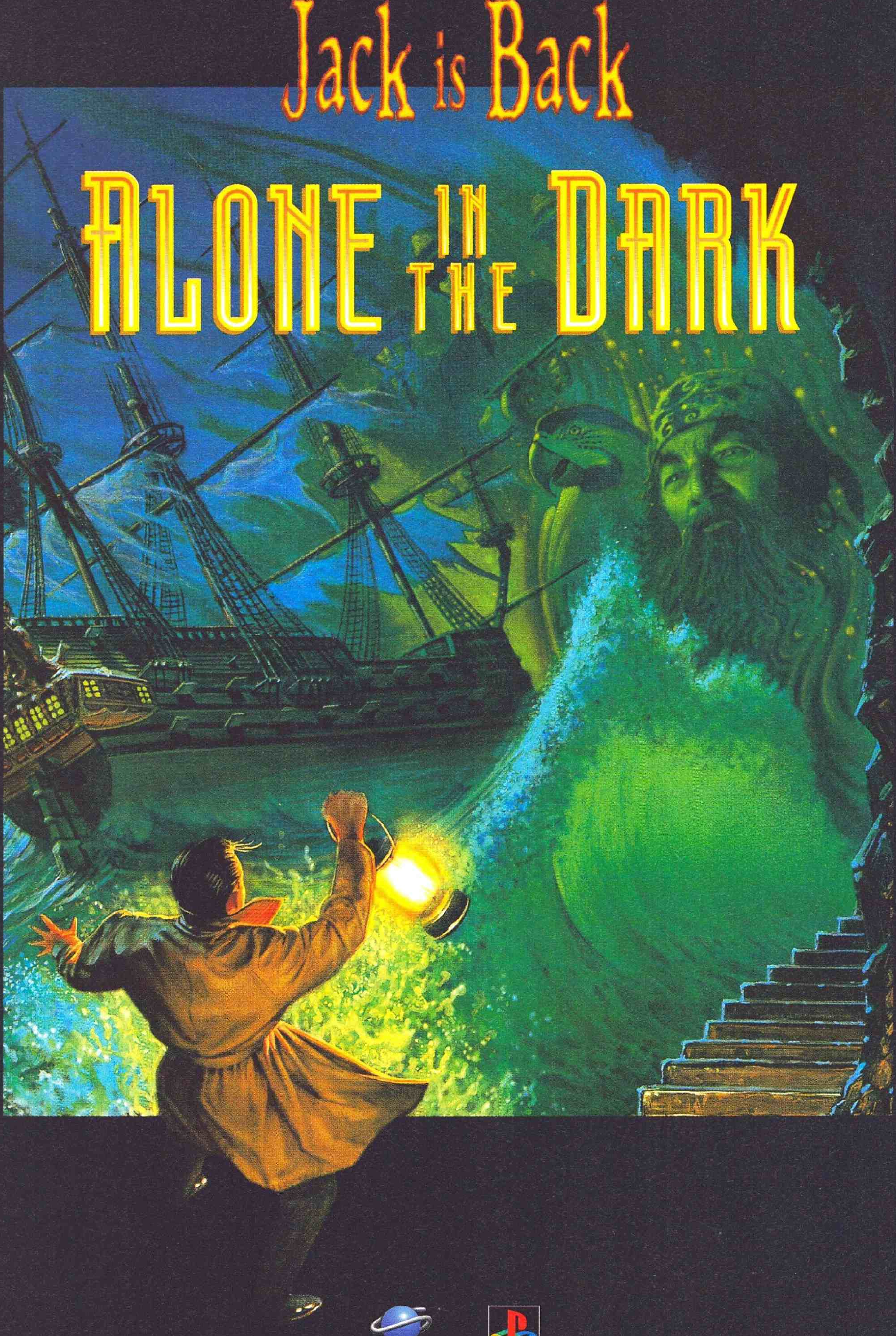


OLYMPIC GOLD

La US Gold va molto fiera di essere l'unica licenziataria ufficiale per quanto riguarda i giochi olimpici, del resto è comprensibile. Già quattro anni fa fece lo stesso con i giochi di Barcellona e la cosa gli fece vendere qualcosa come un milione di cartucce nel mondo. Della realizzazione si occuperà sempre la Silicon Dreams, che si sta occupando anche del Soccer, e che ha già al suo attivo Fever Pitch. Le tecniche di realizzazione saranno quindi del tutto simili: grafica poligonale, animazioni create in capture motion, etc. Per ora le informazioni scarseggiano, sono disponibili solo un po' di foto, evidentemente il gioco è ancora lontano dall'essere completo: speriamo che si diano una mossa.

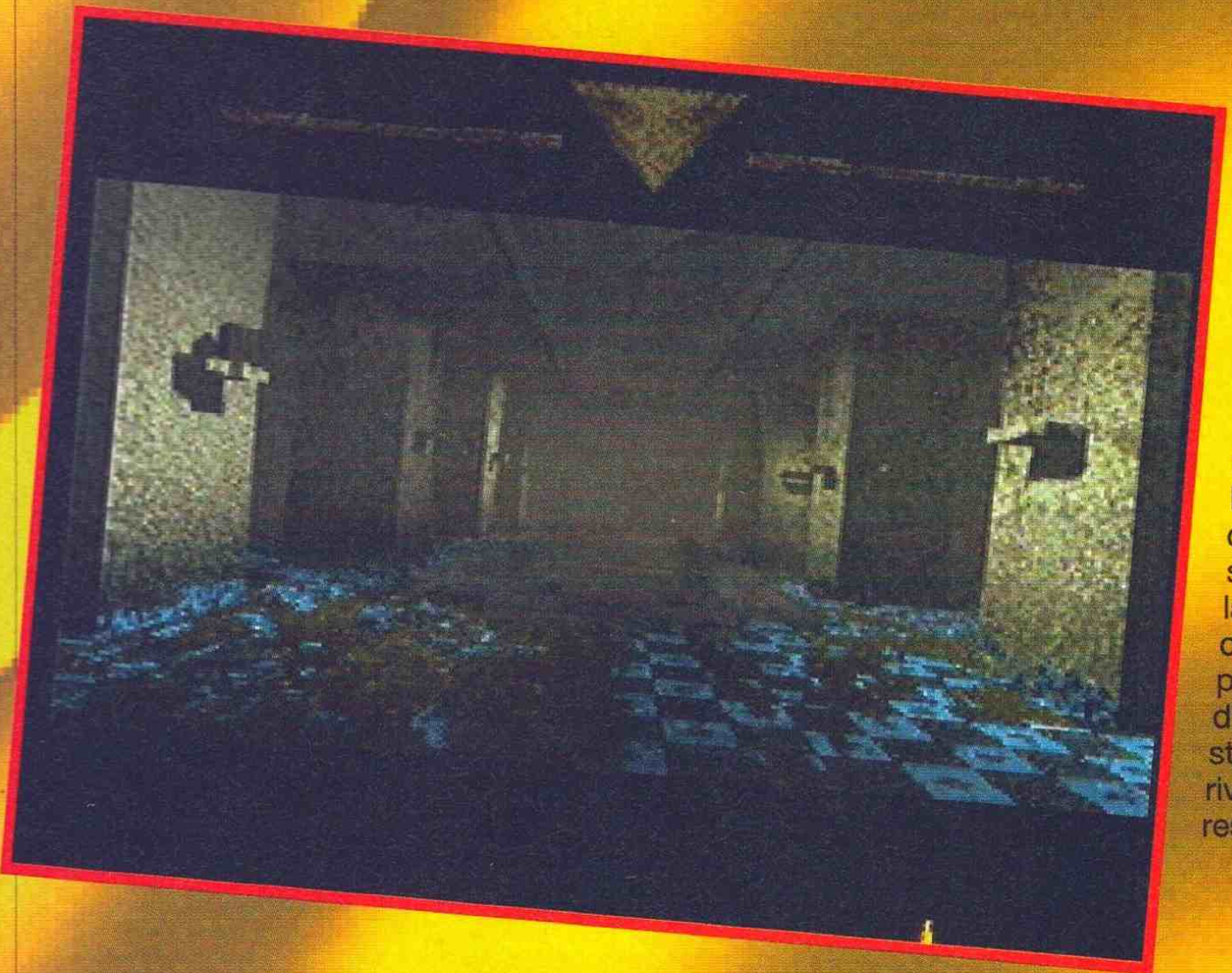
EMPIRE

L'unica uscita per console (Saturn e Playstation, per la precisione) della Empire è questo PRO PINBALL - THE WEB. Non è certamente una novità, è ormai un pezzo che se ne parla (se non altro è appena uscita la versione PC e dovrebbe uscire a giugno anche per console), ma il gioco dovrebbe valere l'attesa. Graficamente si annuncia uno spettacolo di grafica renderizzata in risoluzione 640x480 e 32000 colori che scheggia a 60 immagini al secondo, per non parlare della famosa pallina che riflette la superficie del flipper. Ci sono poi da aggiungere le sequenze animate, una colonna sonora bella pompata, un discreto realismo di gioco, con una quantità di gadget a partire dai soliti respingenti e svariate modalità di gioco. Gran belle premesse.



SEGA SATURN
PlayStation
INFOGRAMES
HALIFAX
Nei migliori negozi di Videogames
HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406
© 1996 Infogrames Multimedia - The Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Entertainment Ltd. All rights reserved.

X-PLODI ANCHE TU!
X-MEN
CHILDREN OF THE ATOM
TECH HIT
SEGA SATURN
PlayStation
HALIFAX
MARVEL COMICS
Acclaim
CAPCOM
Nei migliori negozi di Videogames
HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406
Marvel Comics, X-Men, Cyclops, Wolverine, Psylocke, Iceman, Colossus, Storm, Professor X, Magneto, Juggernaut, Omega Red, Silver Samurai, Spiral, Sentinels and all distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc. and are used with permission. © 1996 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. © Capcom Co., Ltd. 1996. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.



SUNSOFT

Un paio di giochilli nuovi alla Sunsoft: il primo è un tale JEWELS OF THE ORACLE. Si tratta di un'avventura-puzzle game un po' nello stile di 7th Guest. Qui però siete alle prese con una civiltà scomparsa, pre-sumerica, una razza dal grande intelletto che, evidentemente, non aveva nulla di meglio da fare se non costruire labirinti sotterranei e riempirli di trappole e enigmi per farsi matte risate sugli sventurati che dovessero entrarvi: peccato che nel frattempo loro siano tutti morti. Il gioco dovrebbe essere disponibile quest'estate per Saturn e Playstation, mentre il secondo gioco della Sunsoft, VIRTUAL GALLOP, sarà disponibile solo per la console Sony. A questo gioco, sicuramente, non abbiamo proprio nulla da eccepire in quanto a originalità: è infatti un gioco di corse di cavalli. Parliamoci chiaro: qui non si tratta di scommettere, ma è proprio un simulatore di corse su cavalli (non pensavo che il cavallo di Daytona avesse riscosso un tale successo), completamente nello stile dei più quotati giochi di corse: grafica poligonale e premi all'arrivo con cui potete comprare il motore nuovo... ehm, migliorare la resistenza del vostro cavallo. Interessante.

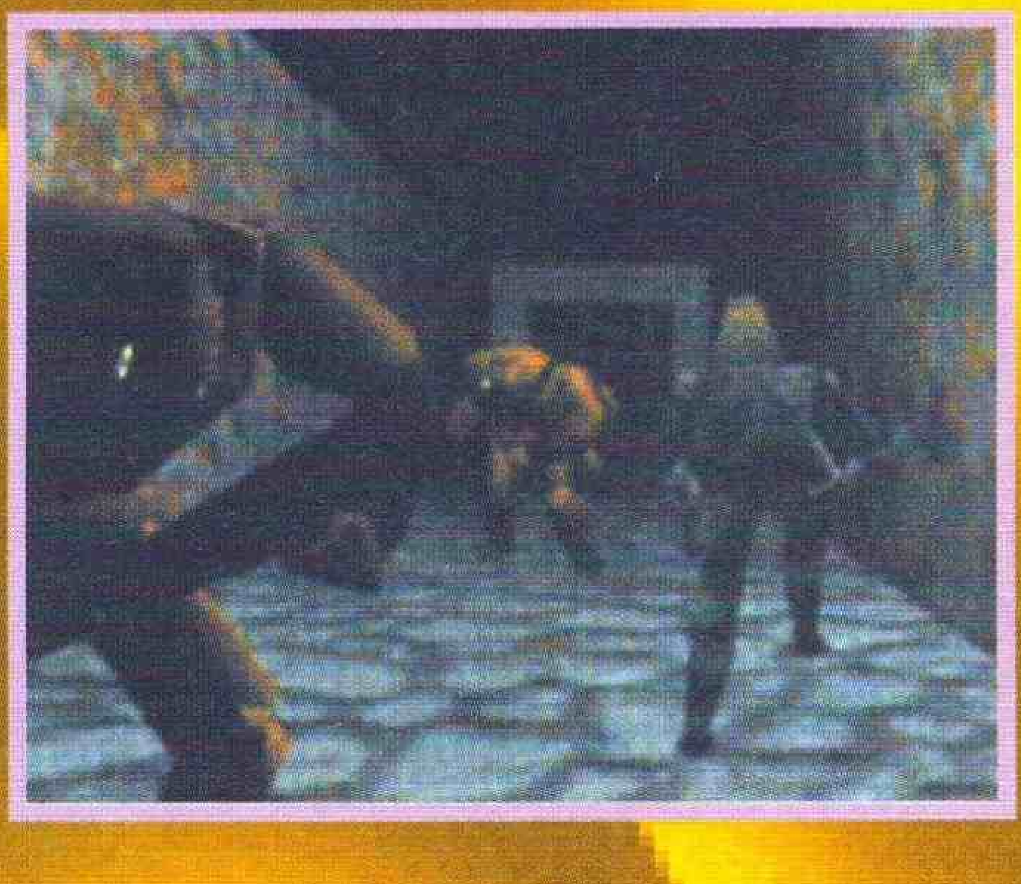
DOMARK

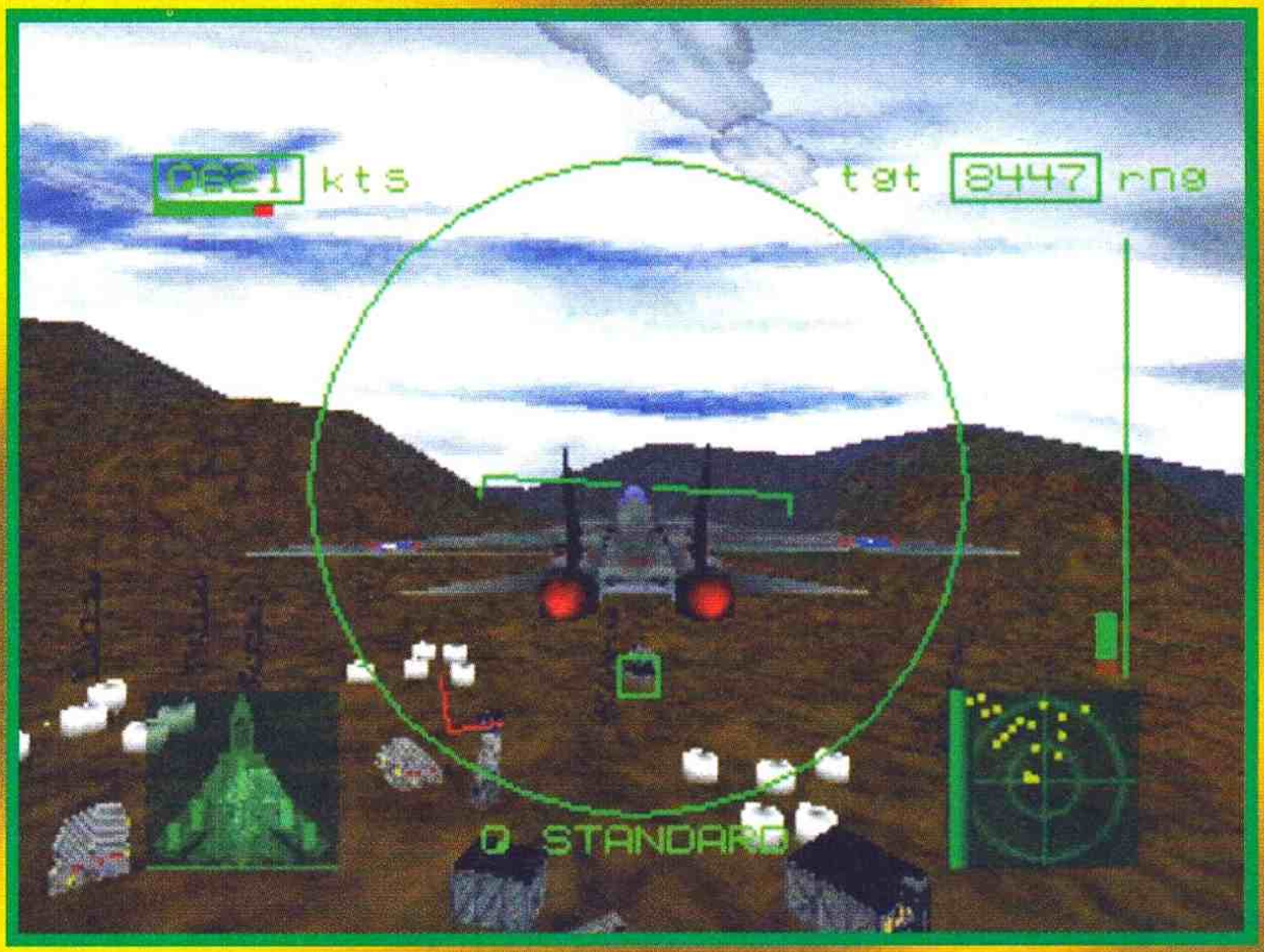
Che succede? La Domark ha cominciato a fare i giochi belli? Incredibile quello che può succedere da una fiera all'altra. Per ora è meglio non pronunciarsi, ma CRIME WAVE e Deathtrap Dungeon sembrano un paio di titoluzzi interessanti. Il primo è un gioco di corse che ricorda vagamente Twisted Metal. E dico vagamente perché cambiano completamente grafica e stile di gioco (insomma non c'entra proprio nulla). È un gioco di corse, con un'inquadrazione isometrica molto particolare: non si tratta infatti di una visuale fissa, ma di trenta diverse, che possono ruotare intorno alla nostra posizione realizzando così diverse viste. Più che un gioco di guida, Crime Wave sembra comunque uno shoot 'em up: potete infatti scegliere tra 8 modelli di macchine e dispone anche di una quantità esagerata di armi. Lo scenario dei combattimenti è fondamentalmente cittadino, ma è abbastanza vario, ed è molto interessante la possibilità di

giocare in due con lo split screen. Il gioco dovrebbe essere disponibile per Saturn in estate.

DEATHTRAP DUNGEON sarà invece disponibile anche per Playstation (si parla di settembre). Si tratta dell'ennesimo simil-RPG ambientato in un dungeon con personaggi poligonali. L'ambiente sembra ottimamente realizzato, così come i personaggi, ma sinceramente tra tutti questi giochi d'azione ho un po' di nostalgia per i vecchi RPG che, alla giusta quantità di mazzate, riuscivano a combinare un po' di statistiche di personaggi e un'avventura un po' più intricata del raccogliere un paio d'oggetti. A far sperare bene per

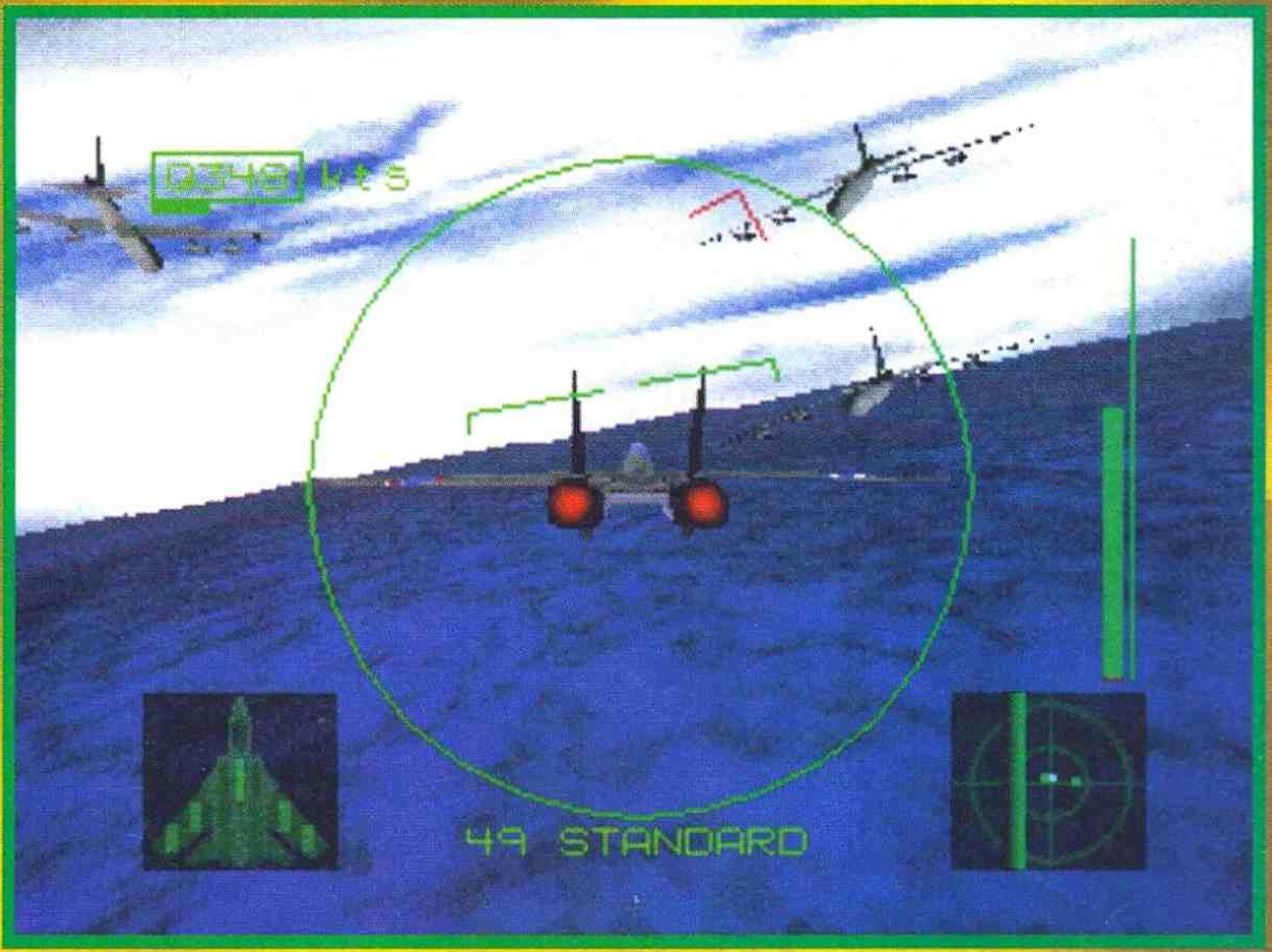
questo gioco ci sono comunque Ian Livingstone e Richard Halliwell, gli autori che hanno lavorato, per la Games Workshop, a giochi come Space Hulk e Warhammer, e sono tra i creatori di Deathtrap Dungeon. Questo garantisce già al gioco una profondità non comune, e possiamo notare sulle press release, oltre a particolari tecnici come l'evoluto sistema di illuminazione nei dungeon e i 16 livelli del gioco, 55 tipi di mostri, dai draghi agli zombie, tutta una serie di trappole e un sistema di combattimento che affianca alle mazzate, gli incantesimi, le armi da lancio e altro ancora. Speriamo bene.

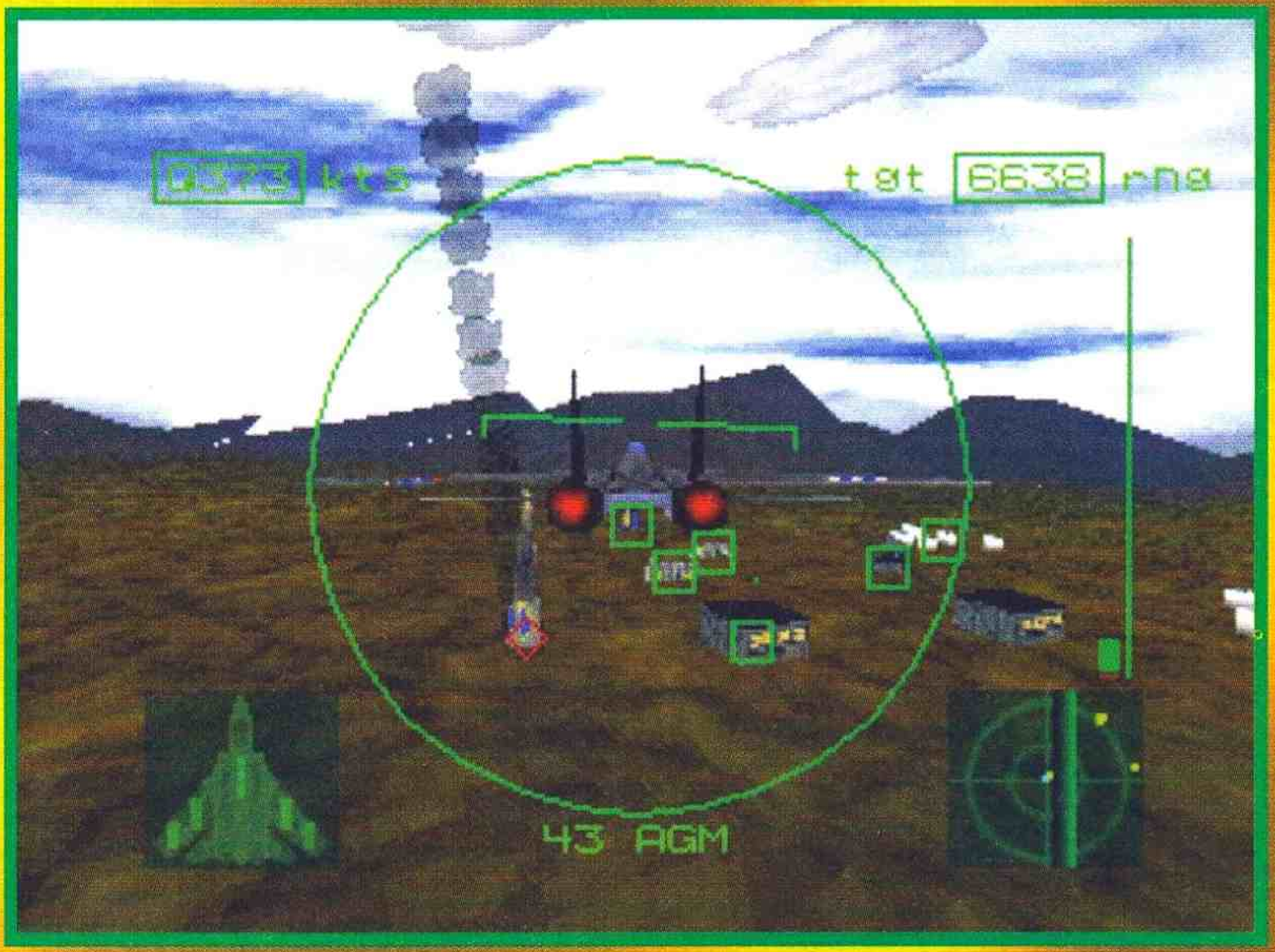




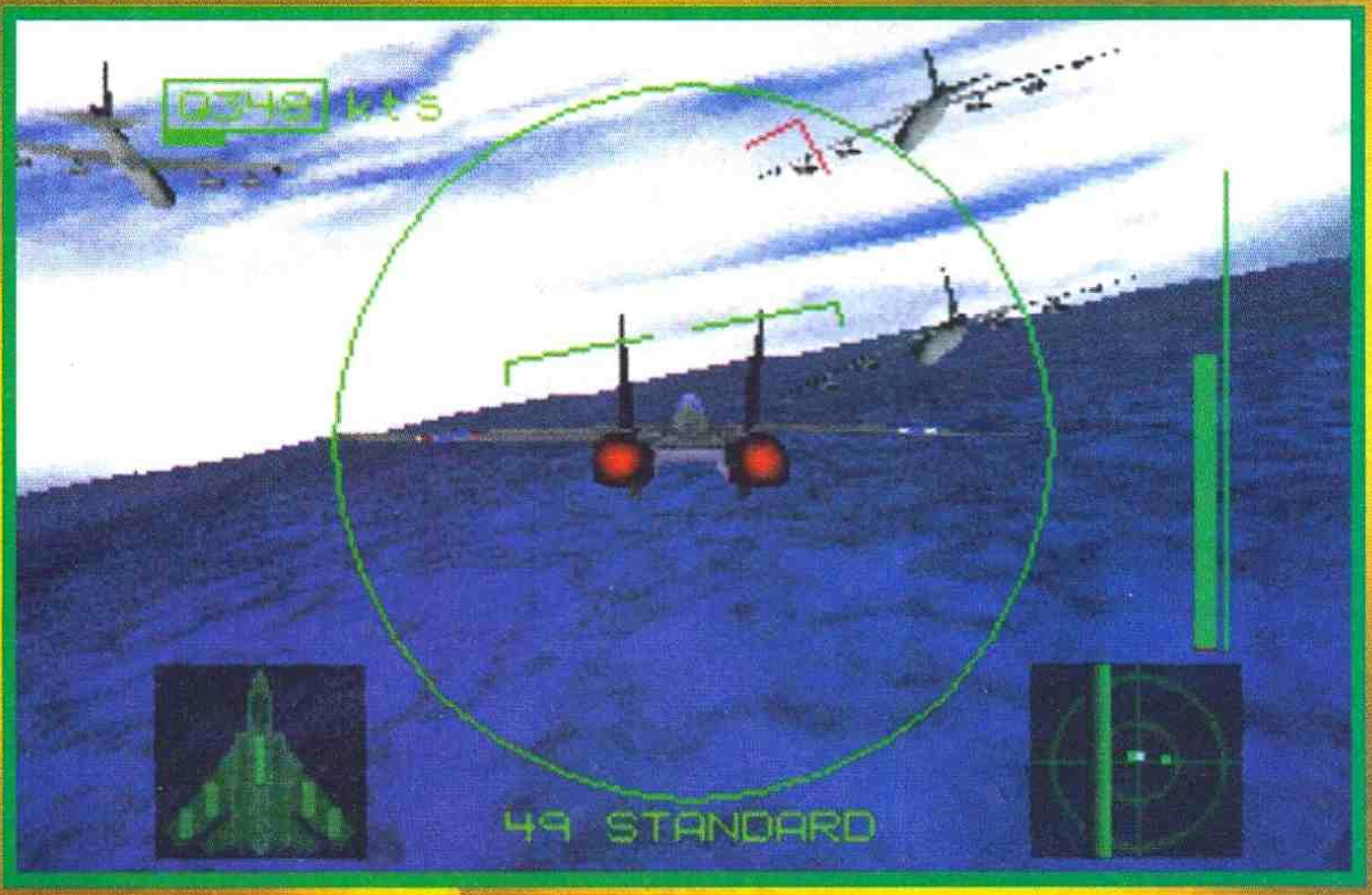
MICROPROSE

Titoli nuovi alla Microprose non ce n'erano, almeno non per chi frequenti anche l'ambiente PC. Si tratta infatti in tutti i casi di conversioni da corrispondenti su computer, che hanno anche riscosso un discreto successo. Come TRANSPORT TYCOON, famoso episodio della serie "gestionale" di Sid Meier, che espande il concetto introdotto da Railroad Tycoon, e si affianca ai vari A-Train (uscito anche per Playstation, se non erro). Anche qui venite posti a capo di una compagnia di trasporti, nel 1930, e dovete cercare di sviluppare la vostra azienda nel trasporto ferroviario, aereo, su nave e su ruota, acquistando nuovi e più efficienti mezzi, e stabilendo nuove e più proficue rotte commerciali. Da qui in avanti avrete esattamente 100 anni per spazzare via la concorrenza. Non si tratta certo di uno dei giochi più esaltanti che abbia mai visto, ma gli appassionati del manageriale (non che siano moltissimi su console) lo





gradiranno certamente.
Parlando di Microprose non potevano certo mancare i simulatori di volo: a parte il notevole Gunship di cui potete leggere nel boxettino apposito, è appena stato convertito anche l'ultimo arrivo della casa americana: TOP GUN. Il gioco è un tie in del famoso film diretto da Tony Scott (lo so, non se lo ricorda nessuno, vabbè dai: il film con Tom Cruise) ma sarà considerevolmente diverso dalla versione PC. Qui dovrebbero essere rimaste le sequenze animate tratte direttamente dal film (anche se non ce n'era traccia nella press release), con l'aggiunta di nuovi filmati, in compenso il gioco stesso è drasticamente cambiato. Anche su PC Top Gun privilegiava l'azione, ma l'aspetto arcade è stato qui ulteriormente accentuato, rendendo il gioco molto simile ai vari Agile Warrior & co. usciti finora. Le armi vengono automaticamente selezionate all'inizio di ogni missione, e durante il combattimento gli obiettivi vengono agganciati automaticamente. Per farvi capire: a mano a mano che viaggerete per il mondo insieme al team dei Top Gun, affronterete diverse missioni e vi verranno messi a disposizione diversi tipi di arma con l'avanzare del gioco, come il missile MIRV che, una volta lanciato, si separa in tre componenti che vanno poi autonomamente a cercare il loro bersaglio: casino!.



GUNSHIP

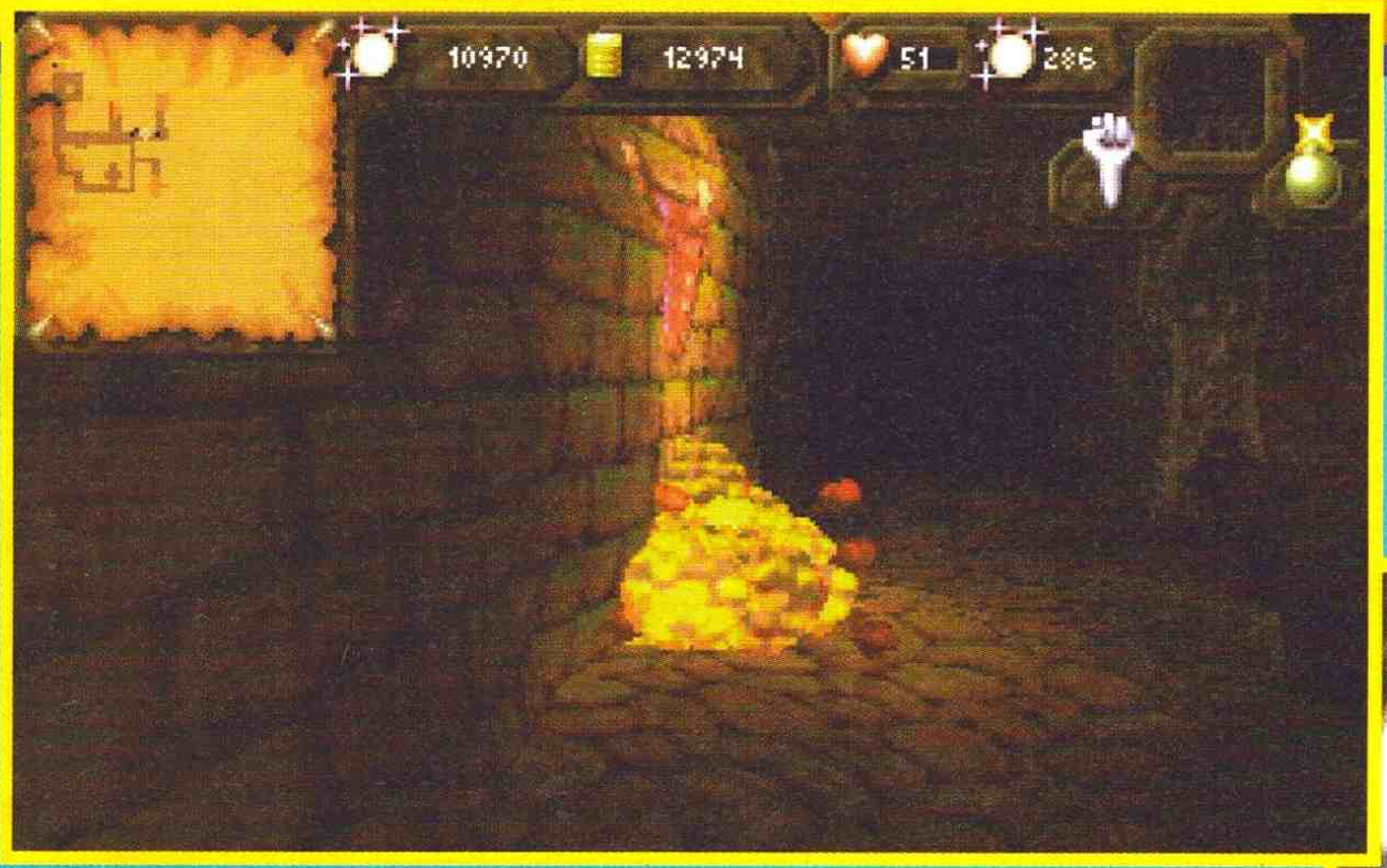
PLAYSTATION
Beh, questo è un piccolo pezzo di storia delle simulazioni su PC. Per essere sinceri le simulazioni su console non hanno mai funzionato molto, vuoi per le limitate capacità grafiche (finora), vuoi per la difficoltà di inserire tutti i comandi su un joypad in maniera facile e immediata, vuoi per il diverso "pubblico" su console. La Microprose però ci riprova con un gioco che, dalle prime impressioni sembra abbastanza ambizioso. Non si tratta

del solito giochino arcade, ma si è tentato di introdurre elementi simulativi di maggiore profondità. Per soddisfare tutti i gusti, a fianco di un'azione più arcade sono infatti

state inserite due campagne dall'impostazione più strategica. Rispetto alla vecchia versione PC anche i cambiamenti grafici sono notevoli: adesso Gunship utilizza una grafica texturata ed effetti di illuminazione: i risultati sono uno scenario bello movimentato, con diverse colline e oggetti, ed è veramente uno spettacolo, come quando si viaggia sopra il letto di un fiume. La grafica non è eccessivamente definita, ma vi assicuro (o meglio, ve lo assicura Alex) che il risultato è stupendo. Un titolo da tenere d'occhio.

BULLFROG

La Bullfrog ci ha appena dato una piccola dimostrazione di quello che è in grado di realizzare, a livello tecnico, con il suo Magic Carpet. E bisogna considerare che siamo appena agli inizi, e i margini di miglioramento dei suoi programmatori sono enormi.
È tradizione della Bullfrog puntare più sulla qualità che non sulla quantità ma questa volta ha fatto un'eccezione: i titoli in preparazione sono ben tre. Per non parlare di quelli che stanno preparando per PC e che progettano di convertire per altre, non meglio specificate, macchine. Visto che non ci sono ancora conferme riguardo a questi giochi, ve li cito con beneficio d'inventario: Theme Hospital, la controparte di Theme Park ambientata in un ospedale (e qui è proprio il caso di dirlo: si gioca con la pelle dei pazienti) e Gene Wars, in cui diverse civiltà si combattono attraverso creature assassine, nate da esperimenti di ingegneria genetica.



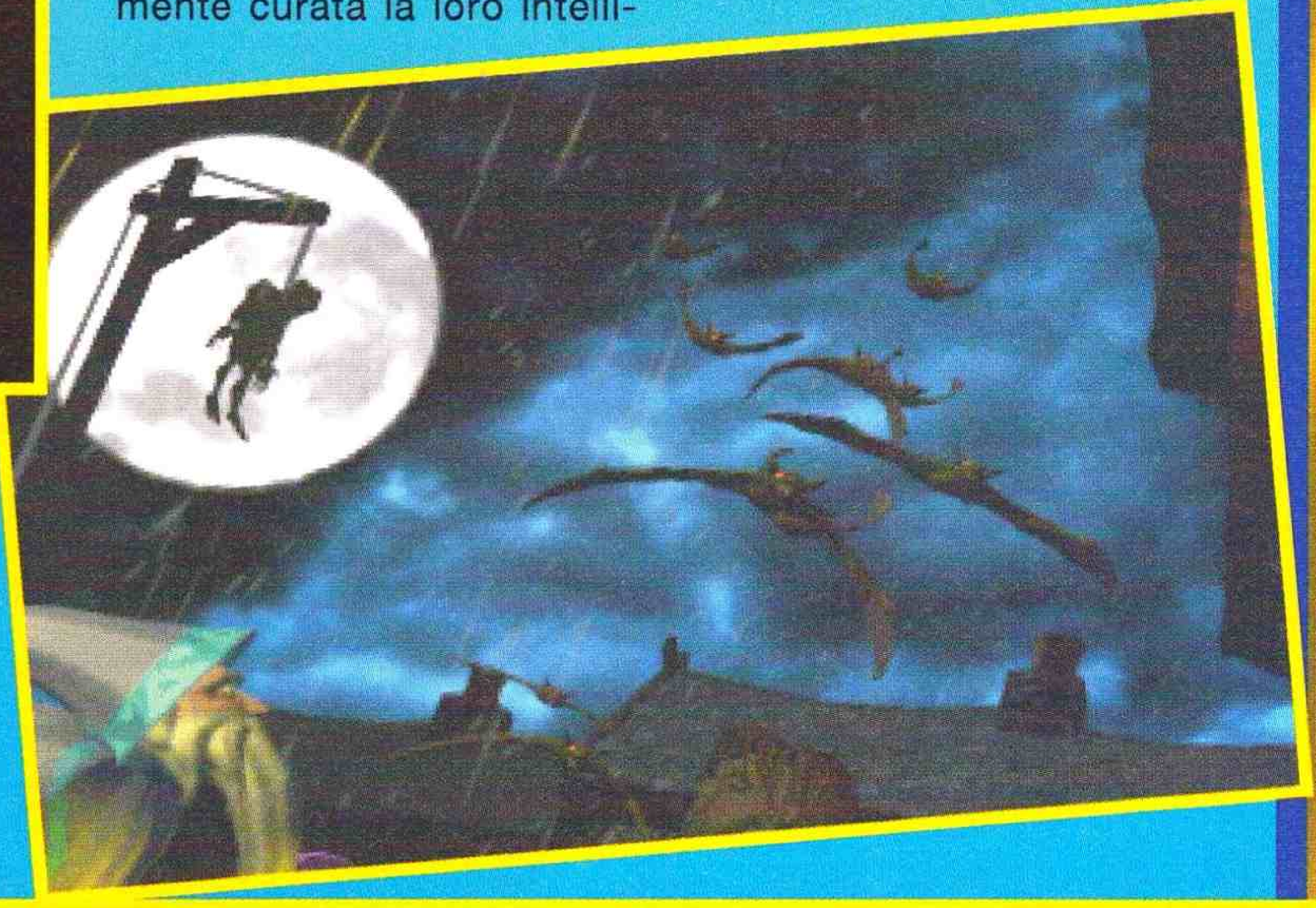
DUNGEON KEEPER

PLAYSTATION

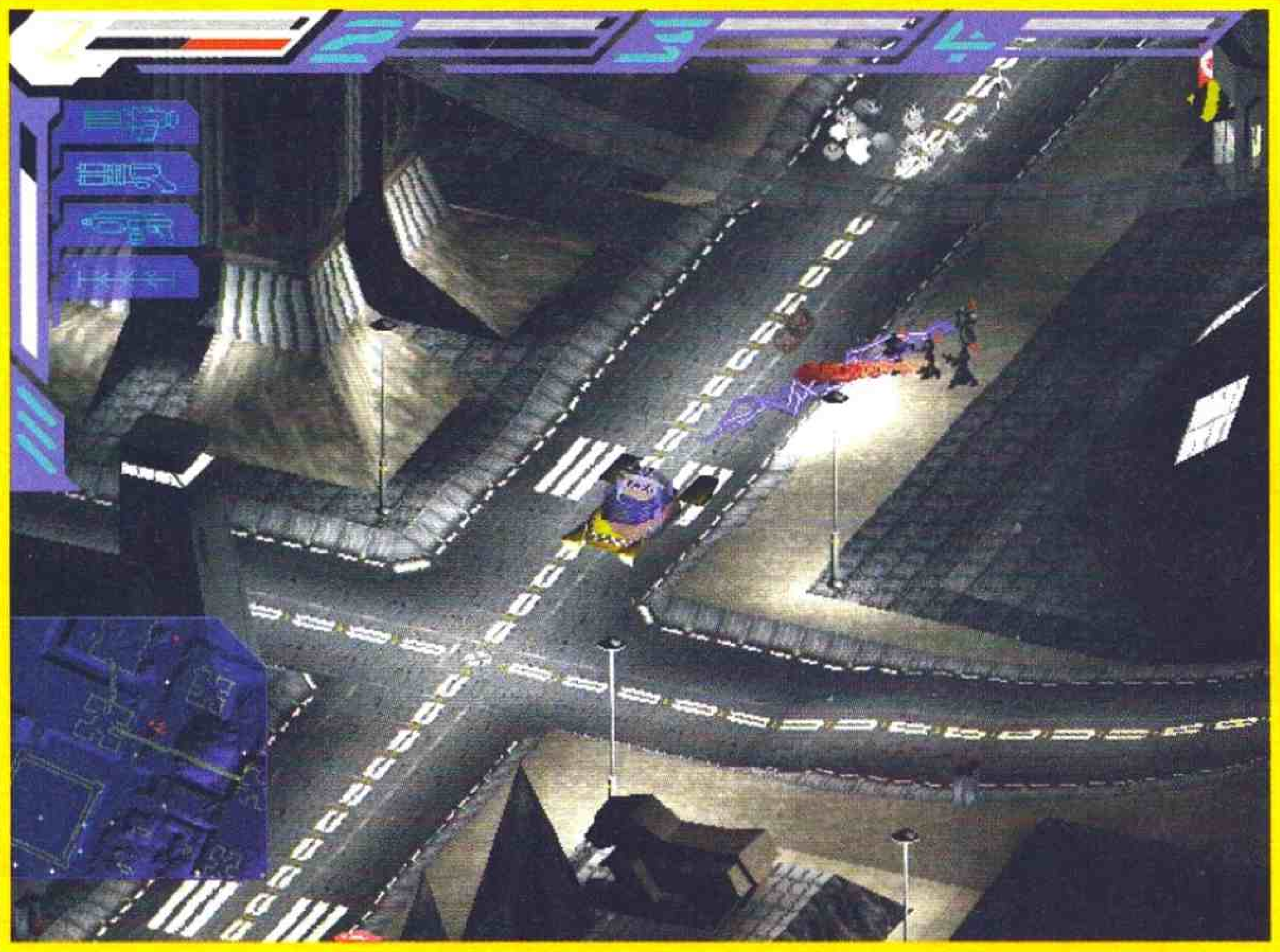
Forse Dungeon Keeper è il titolo peggiore da portare ad esempio per le capacità tecniche dei programmatori: graficamente non è certo la cosa più impressionante che abbia mai visto e, di primo acchito, il gioco sembra avere uno stile un po' retrò, somiglia molto ai vari Dungeon Master e soci. Questa, almeno, è la prima impressione, la sostanza delle cose è molto diversa, addirittura opposta.

In Dungeon Keeper, come potreste intuire dal nome, non siete lo spavaldo avventuriero che si addentra nelle segrete popolate di mostri, ma il "gestore" del dungeon. Ebbene sì, la Bullfrog tra il mare di giochi di calcio e di corse che le altre software house si affannano a imporre in un mercato saturo, ci dà prova della sua creatività, e vi mette nei panni di coloro che per anni e anni si sono divertiti a costruire quei posti scomodissimi che ognuno di noi ha affrontato, in qualche RPG, almeno una volta nella vita.

Dovete insomma cercare di difendere il vostro piccolo regno sotterraneo e il tesoro accumulato in secoli di nefandezze da una quantità di cocciuti avventurieri tutti muscoli, avidi ladri e maghi idioti: carne da macello per le vostre orde del male. Sì, perché a vostra disposizione avrete una quantità di creaturine che possono essere opportunamente istruite per l'escavazione di altri tunnel e per gestire il vostro dungeon. Quando non istruiti specificatamente, si occuperanno da soli di pulirlo e tenerlo in ordine. Oltre a loro avrete inoltre un bel po' di mostroni, finalmente al vostro servizio. Per il gioco è stata particolarmente curata la loro intelligenza artificiale: ognuno ha particolari capacità, caratteristiche, abitudini e carattere, e si comparta in maniera assolutamente unica. Gli scheletri cercheranno una casa nei pressi di qualche cadavere, mentre i ragni cercheranno gli angoli oscuri e, una volta sistemati difenderanno la loro casa, andranno a caccia di cibo (mentre voi dovrete fargli capire chi comanda, con l'aiuto di un po' di incantesimi). A fianco di ciò c'è una parte "gestionale" del dungeon, con nuove gallerie da scavare, miniere da scoprire, altri Dungeon Keeper da combattere, etc. Insomma un gioco che graficamente non avrà un aspetto eccezionale, ma che come concept mi ha intrigato come pochi, ultimamente. Non ci resta che attendere con impazienza novembre.

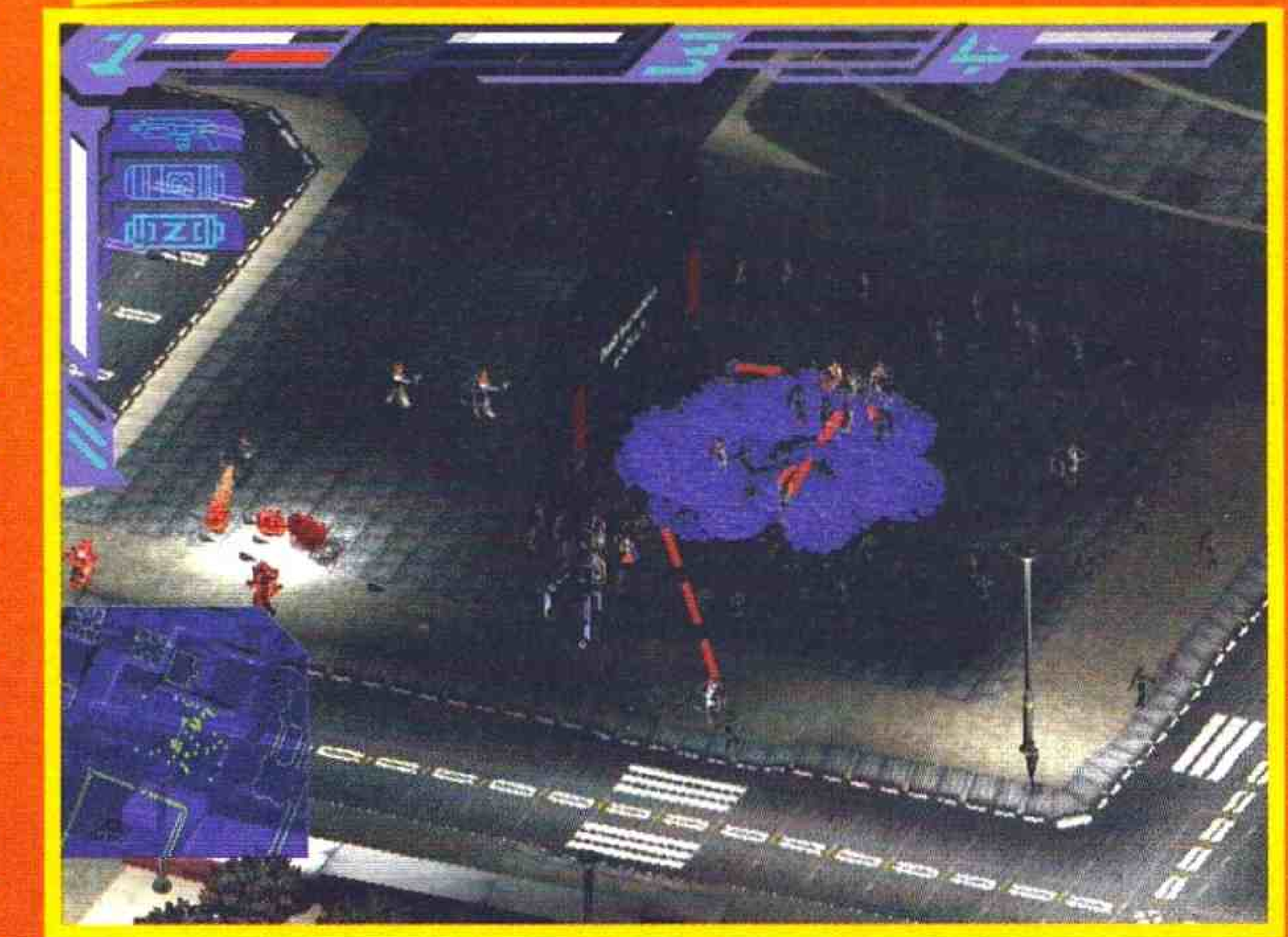


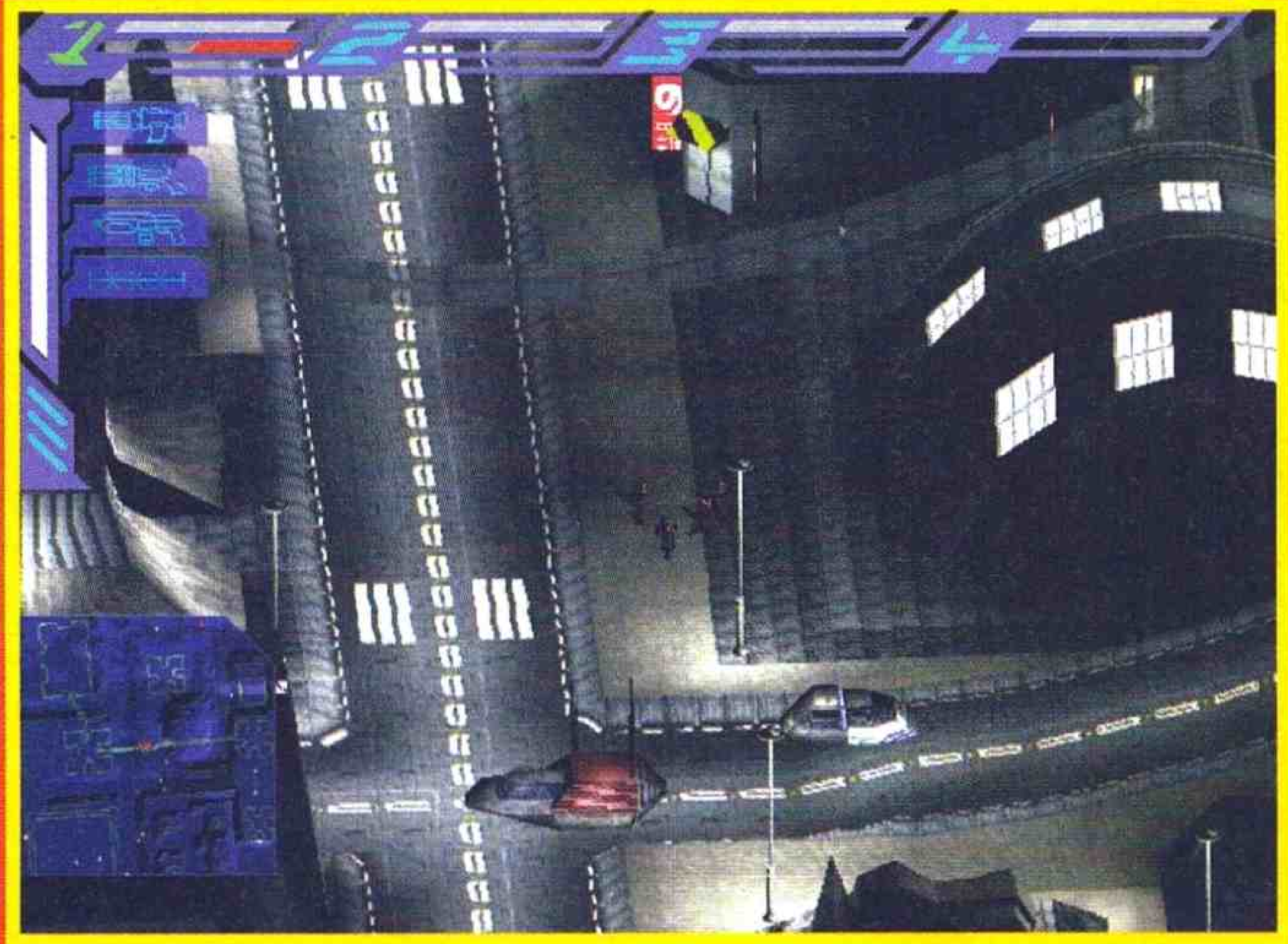
SYNDICATE WARS



PLAYSTATION
Ok, un veloce ripasso, per Syndicate, è necessario. Si tratta di uno dei giochi più intriganti e originali che il mondo PC abbia visto da anni a questa parte e, a mio parere, un concept ideale per la trasposizione su console. In Syndicate vi trovate in un futuro decisamente cupo, che richiama influenze cyberpunk, in cui le immense megacorporazioni controllano i destini del mondo, influenzando il pensiero della gente e utilizzando agenti senza scrupoli (prima uomini, ora semplici marionette) per i lavori più sporchi. Il precedente gioco vi aveva lasciati a capo di una corporazione ormai padrona del globo, ma qualcosa, in Syndicate Wars, è andato storto. I neuro-chip che controllano la popolazione hanno cominciato a malfunzionare, risvegliando i cittadini dal loro torpore tecnologico. Il mondo si trova di nuovo nel caos, diviso in tre fazioni: le Corporazioni che cercano di riprendere il controllo, gli Affrancati, che vogliono liberare il mondo dal controllo corporativo, e gli accoliti di una nuova religione fanatista.
Come si vede l'ambientazione è ancora bella cupa. Quello che è cambiato è la possibilità di giocare prendendo le parti di una delle tre fazioni: come potrete comprendere tecniche di gioco ed equipaggiamento variano radicalmente a seconda della scelta, regalando molta più varietà rispetto all'univoco primo episodio.
Anche la struttura delle missioni è cambiata, è più variabile e legata alle missioni: per esempio, se un prigioniero vi dovesse sfuggire in una missione, nella prossima probabilmente sarete incaricati di ritrovarlo.

Inutile dire che anche la cattiveria complessiva del gioco è aumentata: a fianco delle armi che già conosciamo, come il lanciafiamme o il minigun ci sono le mine al napalm, taser, fili taglienti come il rasoio e tate altre. Vi dico soltanto che, con le opportune armi, è possibile distruggere praticamente tutto in una città, lasciando dietro di sé solo un cumulo di rovine.



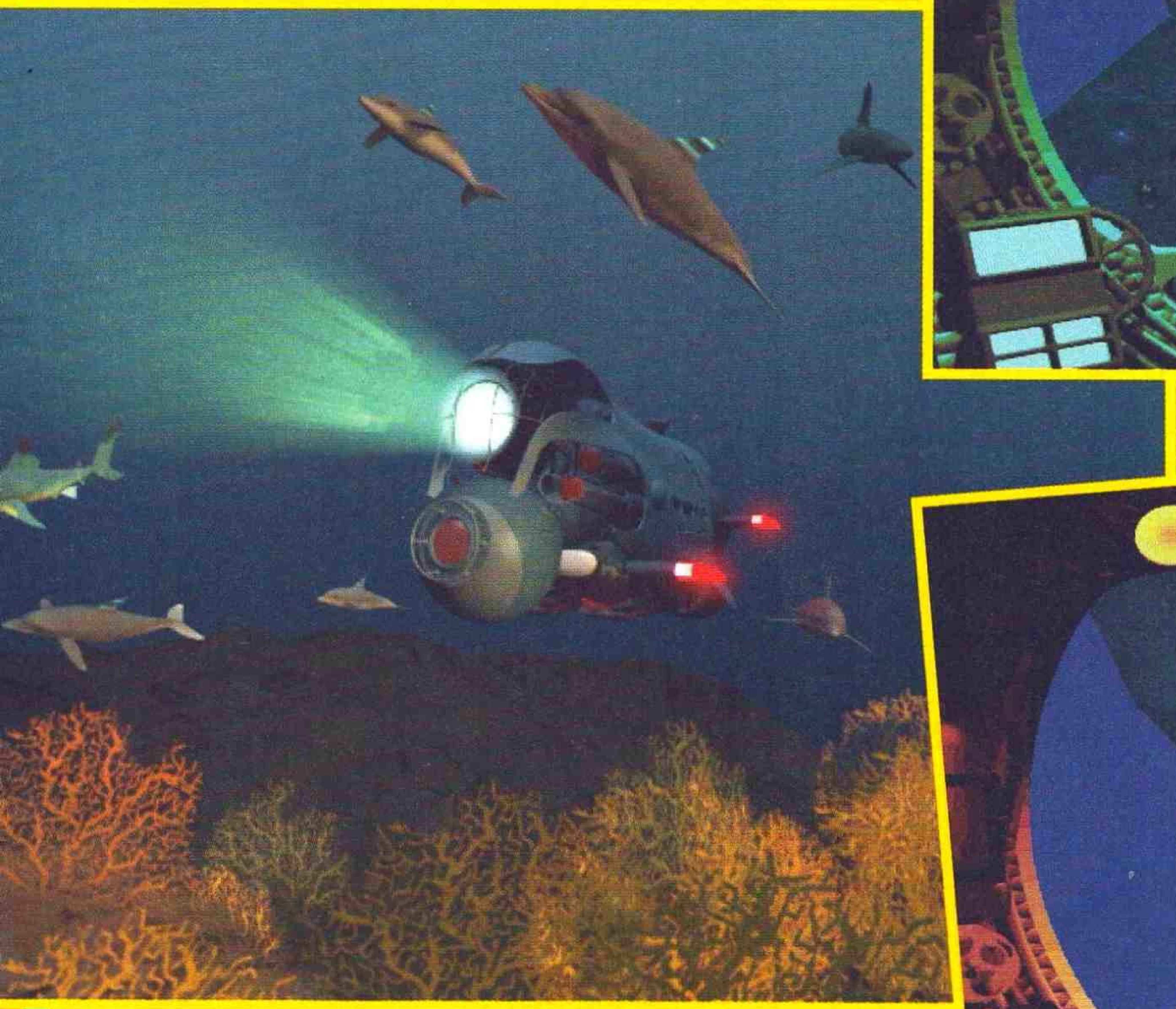


Anche graficamente parlando la situazione è ulteriormente migliorata: adesso la visuale isometrica può rotare di 360 gradi, eliminando quegli angoli oscuri, dietro i palazzi, in cui non era possibile vedere e che diverse volte ci hanno fatto impazzire, per non parlare delle stile particolarmente pulito e degli effetti di illuminazione in tempo reale (a seconda delle esplosioni, etc.). Promette di essere un vero gioiellino: preparate il vostro Playstation per settembre.

CREATION

PLAYSTATION

Anche Creation è un gioco dal concept decisamente originale. Siete i guardiani di Creation, un pianeta in prevalenza acquatico, su cui sono state trasportate tutte le specie animali presenti negli oceani terrestri, dopo che questi sono diventati inabitabili a causa dell'inquinamento. Nel vostro lavoro venite aiutati dalle specie più intelligenti, delfini e orche, e da un sottomarino che vi permette di esplorare le profondità marine. Un fungo sconosciuto ha però cominciato a diffondersi, facendo impazzire alcuni di questi animali. Il vostro compito è di distruggere il fungo e portare sotto controllo gli animali impazziti (senza fare loro del male, però, o anche gli altri delfini reagiranno) tra varie difficoltà, non ultima la scoperta che il fungo è un potente narcotico e fa gola a molti.



Per la realizzazione del gioco sono stati compiuti accurati studi sul movimento animale che, uniti a tecniche grafiche come il texture mapping, ombreggiature e illuminazioni, ci regalano un vero spettacoli grafico. Per ora non sappiamo dirvi di più, il gioco uscirà solo a gennaio del '97, vedremo.

BENVENUTI NEL MONDO DEL POSSIBILE
SEMANTIC-EMMECI
mediA R Tech
Multimedialità e telematica,
esplorazioni sensoriali e animazioni
digitali. Navigherete su piani tridimensionali,
immersi in uno spazio senza confini.
Aprirete porte su realtà virtuali, scoprendo i
Regni incontrastati dell'high tech, dove
Tecnologia e immaginazione si fondono
e creano un mondo che è già futuro:
cd Rom, film interattivi, trucchi cinematografici,
home video e videogames. Tutto questo è MediARTech.
Mostra mercato della multimedialità e telematica
Festival internazionale delle opere multimediali
Firenze · Fortezza da Basso - 29 Maggio · 3 Giugno 1996
Per informazioni: SOGESE S.p.A, tel. 055.49721, fax 055.490573
e mail: sogese@tai iunet.it http://www.Mediartech.Infogroup.it
REGIONE TOSCANA
con il patrocinio della PRESIDENZA DEL CONSIGLIO DEI MINISTRI
in collaborazione con Il Sole 24 ORE System
SOGESE FIERE E GRANDI CONGRESSI

Db-Line

PARLI INTERNET? www.dbline.it

VENDITA DIRETTA PLAYSTATION / SATURN DALLE ORE 9:30 ALLE ORE 23:00.

TEL. 0332/768000 - FAX 0332/768066

PlayStation SONY

VOLANTE + PEDALIERA L. 179.000

CONSOLE PLAYSTATION + 2 JOYPAD + 1 MEMORY CARD + 1 GIOCO L.799.000

ALIEN TRILOGY L. 99.000

ACTUA SOCCER	L.	99.900	STARBLADE ALPHA	L.	109.000
CYBERIA	L.	109.000	STREET FIGHTER THE MOVIE	L.	89.000
"D"	L.	119.000	STRIKER 96	L.	99.000
DESCENT	L.	109.000	TEKKEN	L.	119.900
DOOM	L.	109.900	THEME PARK	L.	114.900
FIFA SOCCER 96	L.	119.900	THUNDERHAWK 2	L.	109.000
HI OCTANE	L.	109.000	TOPOLINO E LE SUE AVVENTURE	L.	99.000
JOHNNY BAZOOKATONE	L.	99.000	TOSHINDEN	L.	99.900
KRAZY IVAN	L.	109.000	TOTAL ECLIPSE TURBO	L.	109.900
LOADED	L.	119.900	TOTAL NBA 96	L.	109.000
LONE SOLDIER	L.	109.000	TWISTED METAL	L.	109.000
MAGIC CARPET	L.	119.000	WAR HAWK	L.	109.900
MORTAL KOMBAT 3	L.	119.900	WING COMMANDER 3	L.	119.000
NBA TOURNAMENT EDIT.	L.	89.000	WIPE OUT	L.	109.900
PGA TOUR GOLF 96	L.	119.900	WORLD CUP GOLF	L.	99.000
POWER SERVE TENNIS	L.	109.000	WORMS	L.	109.900
RAY MAN	L.	109.900	ZERO DIVIDE	L.	109.000
RIDGE RACER	L.	109.900	JOYPAD CONTROLLER	L.	59.000
SCHOCKWAVE	L.	119.000	JOYPAD COMMANDER	L.	49.000
SHELLSHOCK	L.	109.000	MEMORY CARD	L.	49.000
			CAVO SCARP PSX	L.	49.000

SEGA SATURN

CONSOLE SEGA SATURN L.749.000

MORTAL KOMBAT 2 L. 109.000

ALIEN TRILOGY	L.	109.000	SHINOBY X	L.	109.000
CYBER SPEEDWAY	L.	109.000	STREET FIGHTER THE MOVIE	L.	89.000
CYBERIA	L.	109.000	THUNDERHAWK 2	L.	109.000
"D"	L.	119.000	VIRTUA COP	L.	129.000
FIFA SOCCER 96	L.	119.000	VIRTUA FIGHTER 2	L.	129.000
HANG ON	L.	109.000	VIRTUA RACING	L.	109.900
MAGIC CARPET	L.	119.000	WING ARMS	L.	109.000
PANZER DRAGOON	L.	99.000	WORLD CUP GOLF	L.	99.000
RAY MAN	L.	109.900	WORMS	L.	114.000
SEGA RALLY	L.	124.000	ADATTATORE UNIVERSALE	L.	69.000
			JOYPAD EXPLORER	L.	49.000

PER OGNI ACQUISTO AVRAI DIRITTO A UN

BUONO DI LIT. 10.000

DA UTILIZZARE NEGLI ORDINI SUCCESSIVI!

PREZZI IVA INCLUSA. TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

TUTTI I GIOCHI SONO IN VERSIONE EUROPEA.

SU INTERNET IL CATALOGO COMPLETO CON TUTTI I PRODOTTI DISPONIBILI ED I NUOVI ARRIVI!

Db-Line

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244 - 768066
VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it

ARIVIVIS

I PREZZI PIU' BASSI, I GIOCHI PIU' BELLI (LO SANNO ANCHE I MURI!!!)

ATTENZIONE! GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU PC-CD ROM

ALIEN TRILOGY

NBA IN THE ZONE

RESIDENT EVIL

RETURN FIRE

SONY P.S. L. 599.000 acquistando 2 GIOCHI, in omaggio la MEMORYCARD da 120 blocchi

TEKKEN 2

CYBERIA

DESCENT

ARIVIVIS è SONY PLAYSTATION center

PlayStation

OFFERTA GIOCHI PSX EUROPEI

WORLD CUP GOLF	L. 99,000
WIPE OUT	L. 109,000
LOADED	L. 109,000
TOSHINDEN	L. 109,000
MORTAL KOMBAT III	L. 119,000
X-COM	L. 109,000
J. BAZOOKATONE	L. 99,000
WORMS	L. 99,000
POWER SERVE	L. 99,000

VAMPIRE HUNTER

X MEN L. 119.000

WING ARMS

SATURN L. 599.000

GOLDEN AXE THE DUEL europeo L. 119.000

PANZER DRAGON 2

WIPE OUT

OFFERTA GIOCHI 3DO

3D ATLAS	L. 139,900
BLADE FORCE	L. 99,000
BURNING SOLDIER	L. 95,000
BATTLE SPORT	L. 99,000
BALLZ	L. 99,000
CORPSE KILLER	L. 95,000
CAPITAN QUASAR	L. 109,000
DOOM	L. 79,000
DEADALUS ENCOUNTER	L. 109,000
DEMOLITION MAN	L. 89,000
PATAANK	L. 89,000
PSYCHIC DETECTIVE	L. 109,000
RISE OF THE ROBOTS	L. 99,000
SPACE ACE	L. 49,000
STAR BLADE	L. 99,000
FLIGHT KNIGHT MARES	L. 79,000
GEX	L. 99,000
GUARDIAN WAR	L. 79,000
HELL	L. 79,000
ICE BREAKER	L. 39,000
J. MADDEN	L. 99,000
KINGDOM	L. 89,000
MICROCOSM	L. 89,000
SUPER STREET FIGHTER	L. 109,000
STRIKER	L. 85,000
SHOCK WAVE O.J.	L. 99,000
SUPREME WARRIOR	L. 99,000
THEME PARK	L. 99,000
VIDEO ALMANAC	L. 79,000
WING COMMANDER III	L. 99,000
SEWER SHARK	L. 95,000
REBEL ASSAULT STARWARS	L. 89,000

TROVI ANCHE LE MIGLIORI RIVISTE SPECIALIZZATE

VENDITA PER CORRISPONDENZA
tel.02.4408143
fax 02.45101548

ARIVIVIS
VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE
A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26 • Tel.02.4408143 • fax 02.45101548

TUTTI I NOMI, LE IMMAGINI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI. I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE.

MINDSCAPE

A prima vista non sembravano molti i prodotti Mindscape, ma mi sono dovuto ricredere, con la mezza dozzina di press release in mano. L'unico problema è che manca alla casa un vero titolo guida, particolarmente appariscente, a meno che qualcuno dei giochi annunciati non si riveli una vera sorpresa.

Non è sicuramente il caso di CHESSMASTER 3D, simulazione scacchistica che ha dalla sua un discreto aspetto, ma non conterei troppo sulla velocità: il Playstation è fatto per la grafica, non per il calcolo. Altro titolo non certamente esaltante è DREAM 18: GOLF THE WORLD (Playstation, ottobre), ennesimo gioco di golf sul quale, scusatemi, ma non ho proprio le forze di spendere più di due parole. La press release lo pubblicizza con "Un mondo di differenza" da altri golf, ma tutto quello che lo caratterizza è qualche scenario originale (Stonehenge, uno strano villaggio giapponese, etc.) e una manciata di buffi giocatori: basterà?

Segue poi SLAYER (Playstation, giugno) anch'esso una vecchia conoscenza PC che, come unico pregio, ha il fatto di essere il primo RPG ispirato a AD&D. Ricordate sicuramente che la SSI, ormai da anni impegnata in conversioni di Dungeons & Dragons, è parte della Mindscape, ma ricorderete anche che tecnicamente non è certo un fulmine di guerra, e così ci ritroviamo di fronte a un RPG con grafica in soggettiva abbastanza convenzionale. Graficamente è un po' triste, ma ha dalla sua la quantità, con il generatore casuale di dungeon che può regalarvi avventure sempre diverse.

Anche STEEL HARBRINGER non sembra esattamente lo stato dell'arte in quanto a grafica. La trama del gioco è bella cupa: alcuni strani meteoriti sono caduti sulla terra liberando spore metalliche che hanno invaso i corpi di uomini, piante e animali, mutandoli in orribili creature. Si tratta probabilmente di un primo segnale di una futura invasione aliena, e le uniche speranze sono nella figlia di uno scienziato, trasformata dalle spore in una macchina da guerra, anche se non è ben chiaro da che parte starà. Il gioco uscirà per Playstation ad agosto. È probabile che sia ancora incompleto, ma graficamente non mi è piaciuto per niente, con sprite che sembrano incollati sul fondale; almeno ha dalla sua una discreta vastità della mappa e un buon arsenale.

SUPERSONIC RACERS è invece un gioco di corse che ricorda un po' Wacky Races (a proposito, qualcuno sa qualcosa di questo desaparecido che doveva uscire millenni fa?): i protagonisti sono una banda di sbandati completamente fuori di cotenna. Il gioco crea un'originale combinazione di cartoni animati per le sequenze e di grafica poligonale per le corse. Tra quelli presentati sembra uno dei titoli più promettenti (da segnalare anche il fatto che i programmatori sono gli stessi di Micromachines 2) con un bel po' di varietà in quanto ad ambientazioni, gare (30 piste), e diverse buffe trovate che dovrebbero farne un prodotto molto divertente. Graficamente non sembra eccezionale, ma ha i poligoni e le texture di rito. Da segnalare anche la possibilità di giocare in due con il cavo di link per Playstation. L'uscita è prevista per settembre.

Sempre in tema di giochi di corse, il titolo di maggior richiamo è però MEGARACE 2. Sia per i programmatori della Cryo, gruppo francese abbastanza noto, sia perché ai tempi (si parla dei primi mesi dell'era CD-ROM) il primo episodio riscosse un discreto successo su PC (io ho sempre pensato che fosse tutto grafica e niente sostanza, ma non ho la pretesa che le mie opinioni siano assolute). Per chi non lo ricordasse, si tratta di un gioco di guida su percorsi futuristici, con mezzi dotati di un discreto arsenale di armi. Spero sinceramente che la giocabilità sia migliorata in questo nuovo Megarace: per ora posso dirvi che il concetto di base è rimasto invariato, con un numero maggiore di armi, di macchine e con piste piene di ostacoli, biforcazioni e vicoli ciechi. A quanto riferisce la press release, il gioco sarebbe tutto renderizzato in tempo reale, non si tratterebbe quindi di un semplice "filmato" su cui correte (come accadeva nel primo): me lo auguro sinceramente, sarebbe un bel passo avanti per interattività e giocabilità. Anche questo uscirà per Playstation, non si sa ancora di preciso quando.

Ci sono poi un altro paio di giochi da segnalare, di cui non sappiamo molto più del titolo: niente date di uscita né foto. Si tratta di DARK EARTH, un'avventura completamente in 3D per cui, dicono, sono stati utilizzate particolari tecniche di sviluppo, un paio di giochi basati sull'universo futuribile della Marvel, SPIDERMAN 2099 e THE HULK 2099.

WARHAMMER SHADOW OF THE HORNED RAT

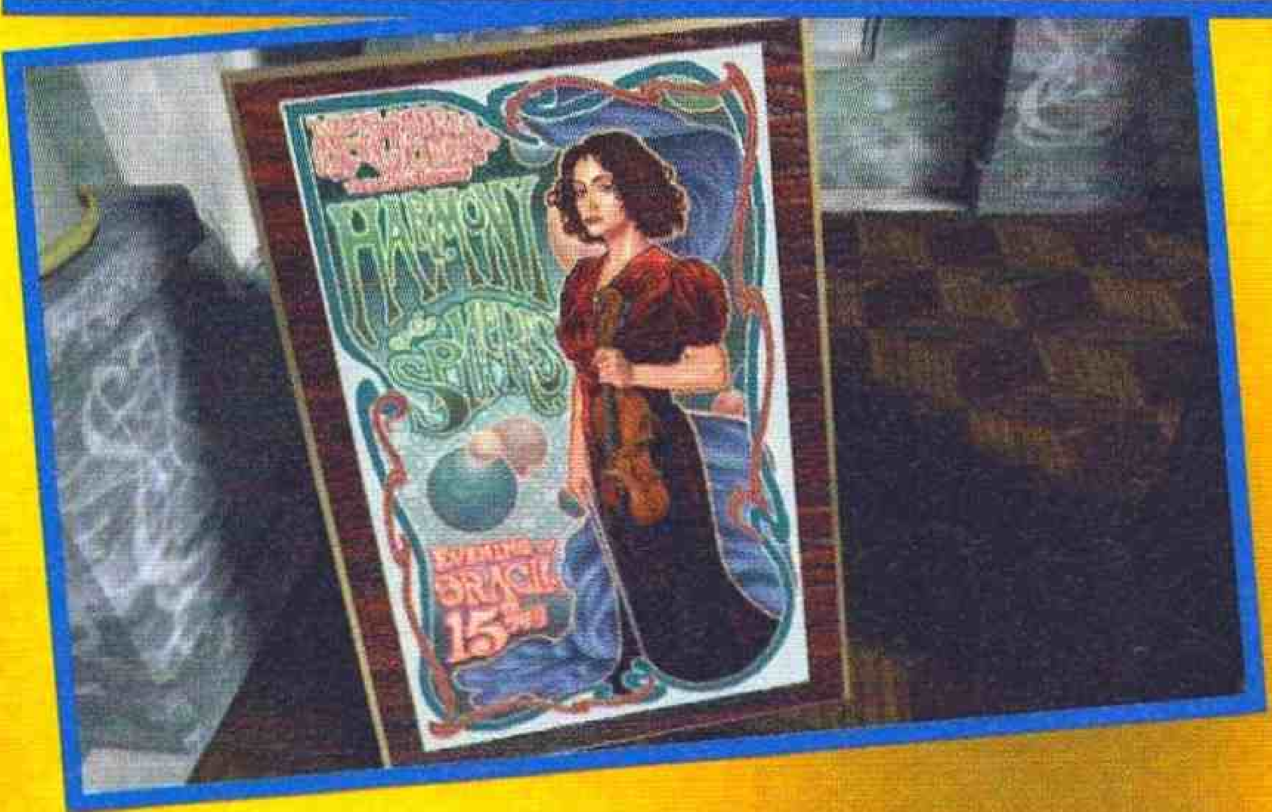
PLAYSTATION

Questo è un grosso titolo che la Mindscape sta preparando insieme alla Games Workshop. Le prime impressioni all'annuncio del gioco furono molto favorevoli, ma l'uscita della versione PC (avvenuta qualche mese addietro) ha raffreddato notevolmente gli animi. Si

trattava di un gioco tecnicamente davvero mediocre, che sinceramente era riservato solo agli appassionati del gioco da tavolo: un peccato, perché sotto sotto era un titolo di notevole profondità. Beh comunque sia, in questa conversione dell'omonimo gioco della Games Workshop venite posto a capo di una banda di guerrieri mercenari. In una serie di battaglie campali (non starò qui a spiegarvi né il sistema di combattimento di Warhammer né la complessa ambientazione del gioco) dovrete cercare di guadagnare abbastanza soldi per ingaggiare altri uomini, balestrieri piuttosto che cavalieri, etc., per rendere il vostro esercito sempre più potente. Il tutto è naturalmente inserito in una storia e un'ambientazione ben precise. Speriamo solo che la versione Playstation venga realizzata in maniera drasticamente diversa (dalle foto non sembrerebbe, purtroppo). Ah, quasi dimenticavo un'altra cosa: sempre in collaborazione con la G.W. c'è in progetto anche un WARHAMMER 40.000 (lo stesso scenario di Space Hulk, per capirci), ma il progetto è ancora nelle prime fasi...

ACTIVISION

Che cosa aveva di bello da presentare la casa di Pitfall? Non lo so, non c'ero. Ha ha! Stavo scherzando. Dunque, la Activision ha in cantiere per l'immediato futuro (si fa per dire, facciamo per l'autunno) ben quattro titoli, pur avendone mostrato uno soltanto. Il primo in lista d'attesa sarà HYPERBLADE (settembre) per Saturn e Playstation, un mix tra uno sport futuristico e un gioco di hockey, ovviamente tutto realizzato in grafica poligonale e zeppo di violenza. Il giocatore potrà scegliere tra dodici squadre differenti o crearne una

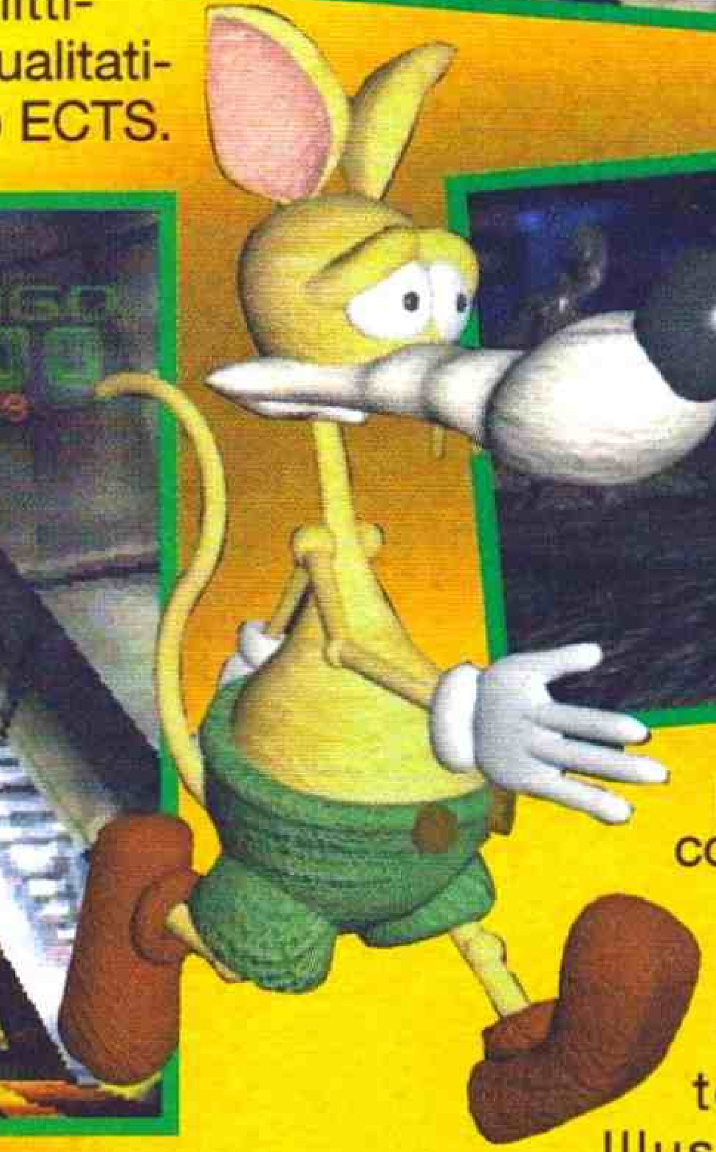


da zero assemblando i tre elementi che preferisce, dopodiché potrà buttarsi nella competizione menando palettate a più non posso. ZORK NEMESIS e RETURN TO ZORK (due capitoli della stessa serie di avventure, il secondo è antecedente al primo ma uscirà più avanti) per Saturn e Playstation sono due avventure in prima persona non troppo dissimili da giochi come Myst, e dovrebbero essere identiche alle versioni per PC (ma richiedono una macchina molto meno costosa). infine, l'unico che abbiamo effettivamente visto è stato BLAST CHAMBER, previsto per ottobre, uno strano puzzle ambientato in alcune camere cubiche all'interno delle quali si trovano diversi giocatori, delle bombe da disattivare e un sacco di ostacoli. per raggiungere gli ordigni più lontani e far cascare avversari e altri giocatori nelle trappole è possibile ruotare di novanta gradi in un senso o nell'altro l'intera camera con effetti molto divertenti: spiegato così può sembrare un po' complesso, ma vi assicuro che non lo è affatto, anzi - se tutto va come deve, Blast Chamber si rivelerà uno dei giochi per PSX più interessanti della prossima stagione.

OCEAN

La Ocean! Amica di mille avventure! A dire la verità, l'unico gioco della suddetta casa che noi tutti ci stavamo aspettando, e cioè Lobo, non era minimamente menzionato in alcun press pack - e dire che ho già visto le foto della versione Megadrive, piuttosto laide in verità. A parte questo, la casa di Manchester (come gli Oasis) aveva come "attrazione di punta" un gruppo di programmatori che stanno lavorando a tre titoli per Playstation. Il primo di questi titoli è TUNNEL B1, uno spettacolare gioco "simil-Doom" ma molto più veloce e frenetico, provvisto di effetti grafici da spavento e

un'azione di astronave che corre rasoterra e che deve attraversare una serie di tunnel (da qui il titolo) e blastare in vario modo tutto quello che vede. Gli effetti di luce, le esplosioni apocalittiche e la grafica generalmente eccezionale aumentano il livello qualitativo generale e rendono Tunnel B1 uno dei migliori giochi di questo ECTS.



Il secondo gioco, apparentemente più interessante, è VIPER, una specie di simulatore di elicottero realizzato con lo stesso engine ma molto differente a livello di gioco: le informazioni si questo titolo sono però scarsissime, tant'è che la Ocean spera di arrivare all'uscita del gioco senza dover rivelare troppo al pubblico e alla stampa (criminale, oserei dire). Il terzo titolo è un gioco di ruolo isometrico chiamato VANISHED POWERS:

il gioco in questione sarà pronto tra parecchi mesi, e quindi di questo non si sa assolutamente nulla. Tunnel B1 e Viper dovrebbero uscire verso la fine del 96, altro non si sa. A proposito, i Neon sono quelli che hanno realizzato Mr. Nutz (chi l'avrebbe mai detto?).

Meno "pompati" invece dovrebbero essere TRUE PINBALL, Cheesy e Offensive. Il

primo sarà una conversione "pari-pari" da un buon flipper per PC programmato dai Digital Illusions (quelli di Pinball Fantasies). A dire il vero, non sarà proprio "pari pari", dato che i flipper saranno realizzati in grafica tridimensionale con una stazione Silicon e potranno essere visualizzati da un numero abbastanza ampio di angolazioni differenti. A parte questo dovrebbe essere - l'avete indovinato - un altro gioco di flipper. OFFENSIVE è un gioco bellico/strategico di quelli pesanti, intriso di opzioni e esagonini (forse) e comunque comprensibile ai più - almeno questo è quello che sostiene la Ocean. Il giocatore potrà divertirsi a cambiare le sorti di alcune delle battaglie più importanti della storia moderna come lo sbarco in Normandia (sapete cos'è? Bravi). Infine dovremmo avere CHEESY, un bizzarro e (sulla carta) intrigante platform tridimensionale nel quale dovremo guidare un topo e farlo scappare da un maniero di proprietà del classico scienziato pazzo. Il terzo titolo in effetti sembra abbastanza interessante, e state sicuri che cercheremo di procurarci delle informazioni addizionali.

Ueillalà, a momenti mi dimenticavo quel giocone di WORMS. Ulteriori descizioni mi sembrano superflue, qundi mi limiterò a dirvi che sta per uscire anche in versione Megadrive: con la fame di titoli 16 bit che c'è adesso, non può che fare bene...

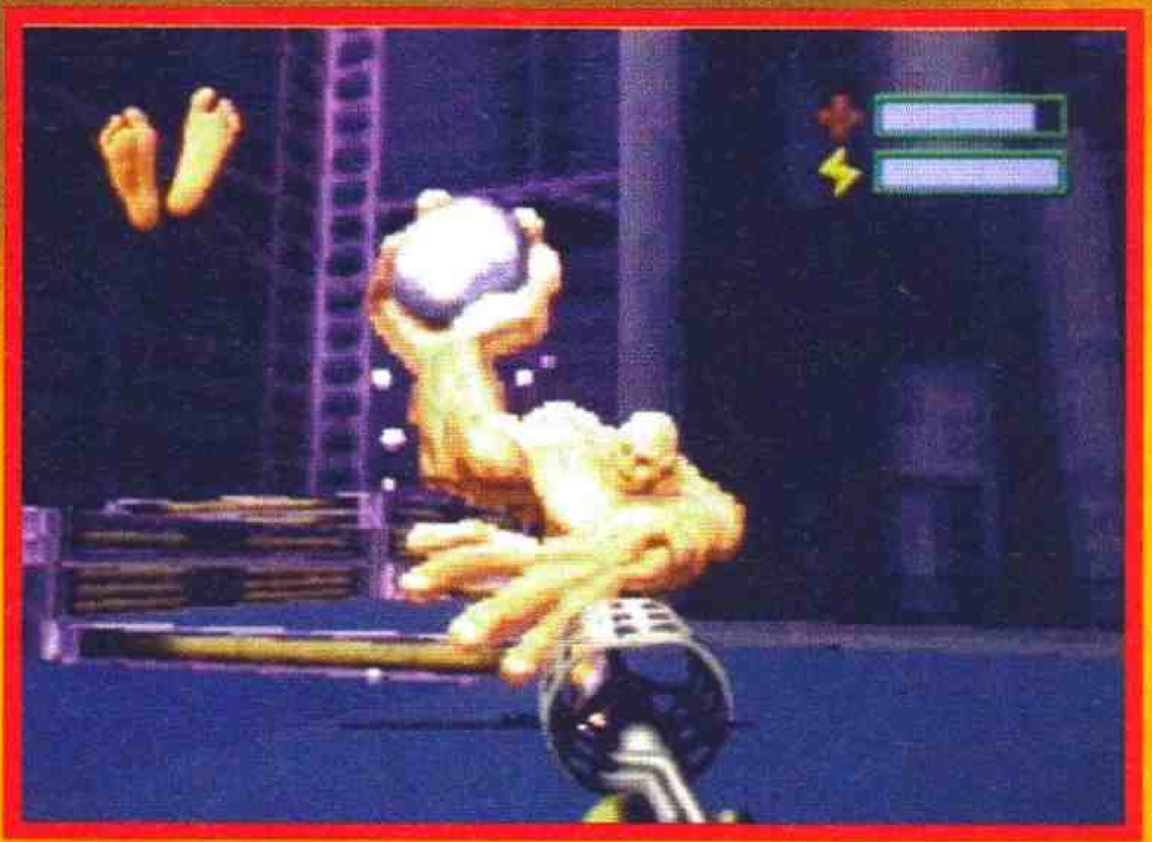
WARNER INTERACTIVE INTERNATIONAL

Mentre mezzo mondo attende l'avvento di Z, strategico alla Command&Conquer devastante e "casinaro" come pochi giochi nell'universo, la Warner tenta di alleggerire

l'attesa con una discreta lista di titoli, alcuni dei quali particolarmente interessanti.
Il primo di cui vogliamo parlarvi (io, TMB e Mirko. Ho problemi di personalità, scusate) è PITBALL, una simulazione sportiva futuristica, vagamente ispirata al basket, ma decisamente votata alla violenza assoluta. Si tratterà sostanzialmente di scontri due contro due, ai quali potranno prendere parte fino a quattro giocatori contemporaneamente (previo acquisto del multitap, ovviamente).
Solita valanga di poligoni texturizzati, solito campo che rotea e zooma alla grande, insomma nulla che il PlayStation non ci abbia già fatto vedere. Forse. Pare saranno implementate alcune caratteristiche manageriali, nulla di pesante ovviamente, ma almeno si spera contribuiranno ad aumentare la giocabilità. Sarà in pratica possibile acquistare nuove attrezzature (tipo stivali jet, guanti da combattimento e via dicendo) e controllare la carriera di un giocatore per oltre 14 stagioni [per alcune cose ricorda molto il buon vecchio Speedball... NdAlex].

Passiamo ora ad altri titoli di cui non so assolutamente nulla, quindi m'inventerò un paio di stupidate, tanto nessuno noterà la differenza. A dir la verità RETURN FIRE mi suona abbastanza familiare, trattandosi di un gioco uscito tempo fa su Amiga. In sostanza si tratta di un arcade con un elicottero, tante palme e un bel po' di bombe al Napalm (praticamente il tie-in di Apocalypse Now). Beh, la versione per PlayStation e Saturn sembra abbastanza, più o meno, forse si, forse no, carina, ma a mio parere la grafica non è poi 'sto granché. Speriamo bene. Di sicuro vi posso anticipare che sono stati aggiunti altri tre veicoli, una jeep, un lanciamissili e un carrarmato, ognuno con caratteristiche differenti, ma molto di più non si sa.

Di PO'ED non so veramente nulla, ma Alex giura sia una specie di gioco alla Doom, solo molto più cretino degli altri cloni e soprattutto pieno di trovate geniali. Il protagonista, un cuoco, inizia la sua folle avventura girovagando per un'astronave armato di una "sola" mannaia da macellaio. Il "plot" sembra a dir poco geniale, una roba per malati mentali, insomma io e MA ci andremo a nozze, il Raffo ha già annunciato di volerne acquistare almeno tre copie, giusto per gratificare il lavoro dei programmatori.



Incredibile ma vero, per ottobre è prevista l'uscita di un titolo che non mancherà di farvi saltare dalla melchiorre-gioia (una battuta che capiranno solo a Milano): signori e signore, bambini e bambine, mostri e mostre (canine e non), sto parlando dello strepitoso TRASH-IT! Ma dai, troppo una storiaccia brutta... ma che è? Ma da dove esce? Boh, pare vi sia un tizio con un martello, la falce no, giusto perché siamo sotto periodo di elezioni e non si possono fare riferimenti politici.
Di che genere sarà mai non c'è dato sapere, provate a tirare a caso (io lo do otto a uno come strategico simulativo).

Ben più celebre quel gatto pulcioso di Bubsy che per la fine dell'anno farà la sua bella comparsa in una veste tutta 3D, ovviamente su Sony "PrayStation" e "diventi cieco se continui così" Saturn. Foto non ve ne sono, press-and-release nemmeno (oggi mi sento veramente cretino, si è notato?), quindi che parlate a fare? Adesso vi lascio perché devo andare con il mio amico coccodrillo bianco delle fogne di New York a comprare un nuovo cervello, fate i bravi.

E' IN EDICOLA
IL FUMETTO
DEMON HUNTER
NUMERO 36
DEMON HUNTER
"3K RAGAZZI CATTIVI"

STOP.....!

FERMATI ALLA NEWEL...
GUARDA CHE PREZZI

STRAORDINARIA OFFERTA 3DO

ALONE IN THE DARK - DEMOLITION MAN
GEX - REBEL ASSAULT
ROAD RASH - SAMURAI SHOWDOWN
SYNDICATE - DRAGON'S LAIR
WAY OF WARRIOR - SHADOW
THE HORDE - OFF WORLD INTERCEPTOR
STRAHL U8

1 GIOCO L. 49.000
3 GIOCHI L. 99.000

COMPILATION 6 GIOCHI
MEGA DRIVE
L. 99.000

ACQUISTA SUBITO
UNO DI QUESTI
TRE GIOCHI
RICEVERAI IN OMAGGIO
UN FANTASTICO
JOYPAD

VIRTUAL BOY
L. 199.000

INOLTRE ACQUISTANDO SUBITO 2 GIOCHI SUPERNINTENDO AVRAI IN **REGALO** UNO STUPENDO OROLOGIO **GAMEWATCH** !

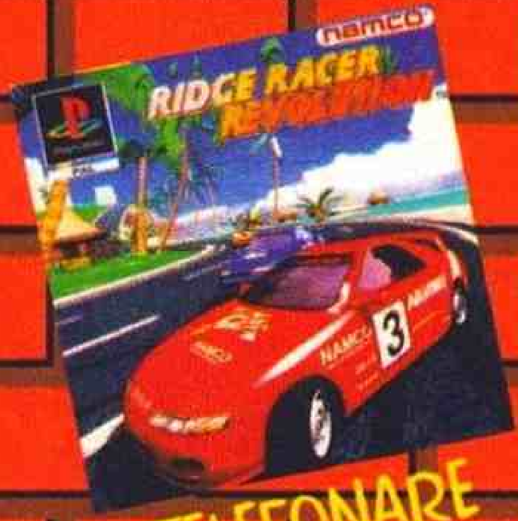
SATURN E PLAYSTATION
A PREZZI MAI VISTI

TELEFONA SUBITO AL NUMERO : 02/33.00.00.36

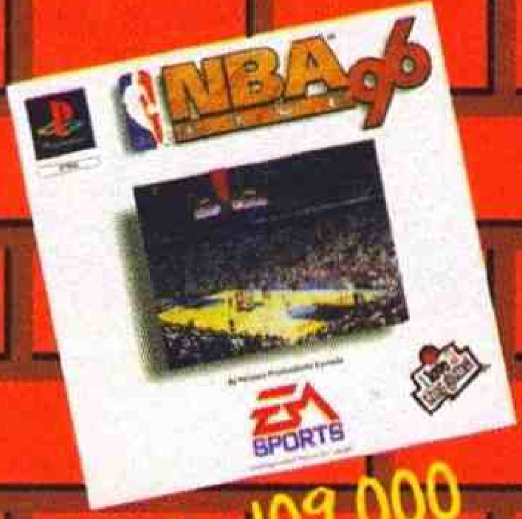
NEWEL

COMPUTERS - VIDEOGAMES

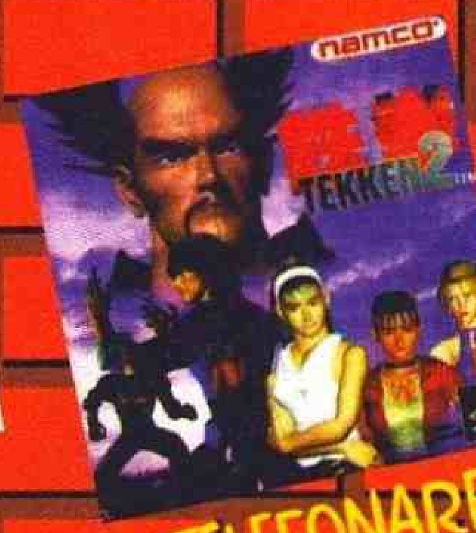
VIA MAC MAHON 75 - 20155 MILANO
TEL. NEGOZIO: 02/39.26.07.44 FAX: 02/33.00.00.35
Internet: http//www.newel.it E-mail: newel@mclinck.it



TELEFONARE



L. 109.000



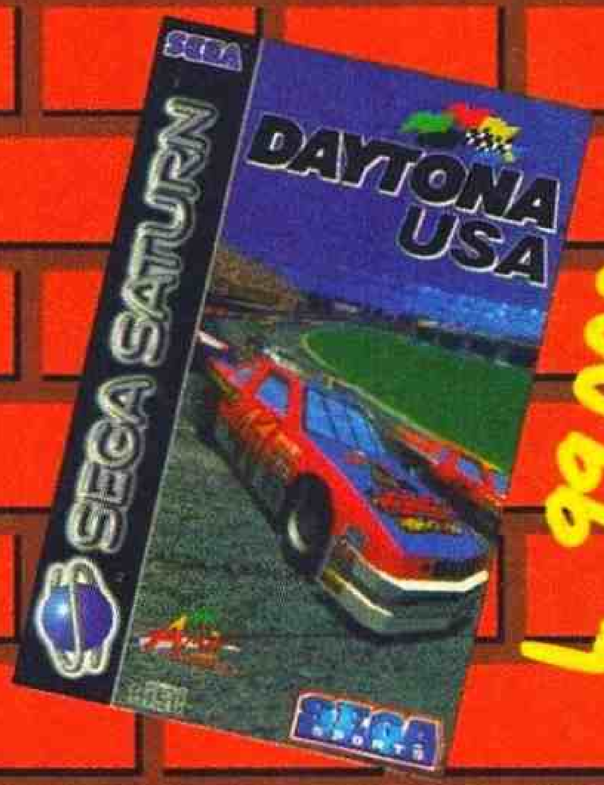
TELEFONARE

PLAYSTATION

AGILE WARRIOR	PAL	L.	109.000
ACTUA SOCCER	PAL	L.	89.000
ALIEN TRILOGY	PAL	L.	99.000
ARC THE LAD	JAP	L.	119.000
CRITICOM	PAL	L.	109.000
CYBERSPEED	PAL	L.	99.000
DEFCON 5	PAL	L.	99.000
FADE TO BLADE	PAL	L.	109.000
FALCATA	JAP	L.	99.000
FIFA INTERN. SOCCER '96	PAL	L.	99.000
GEX	PAL	L.	99.000
MAGIC CARPET	PAL	L.	109.000
NAMCO MUSEUM VOL.1	JAP	L.	149.000
NEED FOR SPEED	PAL	L.	119.000
NBA LIVE '96	PAL	L.	109.000
PARODIUS	PAL	L.	89.000
PHILOSOMA	PAL	L.	99.000
STREET FIGHTER ALFA	JAP	L.	109.000
THUNDERHAWK 2	PAL	L.	109.000
TOPOLINO'S WILD ADV.	PAL	L.	89.000
TOSHINDEN 2	JAP	L.	139.000
TOTAL NBA	PAL	L.	95.000
TIME COMMANDO	PAL	L.	109.000
ULTRAMAN INVADER	JAP	L.	129.000
WING COMMANDER 3	PAL	L.	109.000
WORMS	PAL	L.	99.000
WWF WRESTLE MANIA	PAL	L.	89.000
ZERO DIVIDE	PAL	L.	95.000

MEGA DRIVE

ALLADIN	PAL	L.	89.000
BATMAN FOREVER	PAL	L.	99.000
DINO DINI SOCCER	PAL	L.	49.000
DONALD IN MAUI MALLARD	PAL	L.	109.000
DRAGON BALL Z	JAP	L.	79.000
DYNAMITE HEADDY	PAL	L.	39.000
GARFIELD	PAL	L.	95.000
INTERN. TENNIS TOUR	PAL/USA	L.	69.000
INT.S.STAR SOCCER DELUXE	PAL	TELEFONARE	
JUSTICE LEAGUE	PAL	L.	79.000
LIGHT CRUSADER	PAL	L.	99.000
MICROMACHINES 2 '96	PAL	L.	89.000
NBA JAM T.E.	PAL/USA	L.	69.000
PAC PANIC	PAL	L.	59.000
PAGEMASTER	PAL	L.	39.000
PETE SAMPRAS TENNIS '96	PAL	L.	89.000
PRIMAL RAGE	PAL	L.	79.000
SAILORMOON	JAP	L.	99.000
SLAMMASTER	PAL	L.	39.000
SONIC 2	PAL	L.	39.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	PAL	L.	99.000
T2 JUDGEMENT DAY	PAL/USA	L.	59.000
TOY STORY	PAL	L.	109.000
THE PUNISHER	PAL	L.	59.000
URBAN STRIKE	PAL	L.	69.000
VIRTUA RACING	JAP	L.	69.000



L. 99.000

TELEFONARE

TELEFONA SUBITO AL NUMERO: 02/33.00.00.36

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPIETARI

SUPER NINTENDO

ASTERIX & OBELIX	PAL	L.	119.000
BATTLE CLASH	PAL	L.	59.000
BIG SKY TROOPER	PAL	L.	89.000
DESERT FIGHTER	PAL	L.	69.000
DONKEY KONG COUNTRY 2	PAL	L.	129.000
FIFA INTERN. SOCCER '96	PAL	L.	119.000
INT.S.STAR SOCCER DELUXE	PAL	L.	135.000
JUDGE DREDD	PAL	L.	89.000
KILLER INSTINCT	PAL	L.	85.000
LA BELLA E LA BESTIA	PAL	L.	69.000
MARVEL	PAL	TELEFONARE	
MICKEY & MINNIE	PAL	L.	119.000
NHL HOCKEY '96	PAL	L.	129.000
POWER RANGER FIGHT. ED.	PAL	L.	129.000
REAL MONSTER	PAL	L.	79.000
PRIMAL RAGE	PAL	L.	79.000
SAILORMOON	PAL	L.	79.000
TURBO TOONS	PAL	L.	89.000
URBAN STRIKE	PAL	L.	99.000
ZELDA	PAL	L.	59.000

SATURN

DAYTONA USA RACING	PAL	L.	99.000
FIFA INT. SOCCER '96	PAL	L.	109.000
GALACTIC ATTACK	PAL	L.	99.000
HANG ON GP '96	PAL	L.	99.000
HI-HOCTANE	PAL	L.	89.000
MAGIC CARPET	PAL	L.	119.000
JOHNNY BAZOOKATONE	PAL	L.	89.000
NBA JAM T.E.	PAL	L.	89.000
PHOTO CD	PAL	L.	59.000
SEGA RALLY	PAL	L.	129.000
SEGA RALLY	USA	L.	109.000
STREET FIGHTER THE MOVIE	PAL	L.	89.000
TOSHINDEN	PAL	L.	109.000
VIRTUA COP + GUN	PAL	L.	159.000
VIRTUA FIGHTER 2	PAL	L.	125.000
WIPE OUT	PAL	L.	109.000

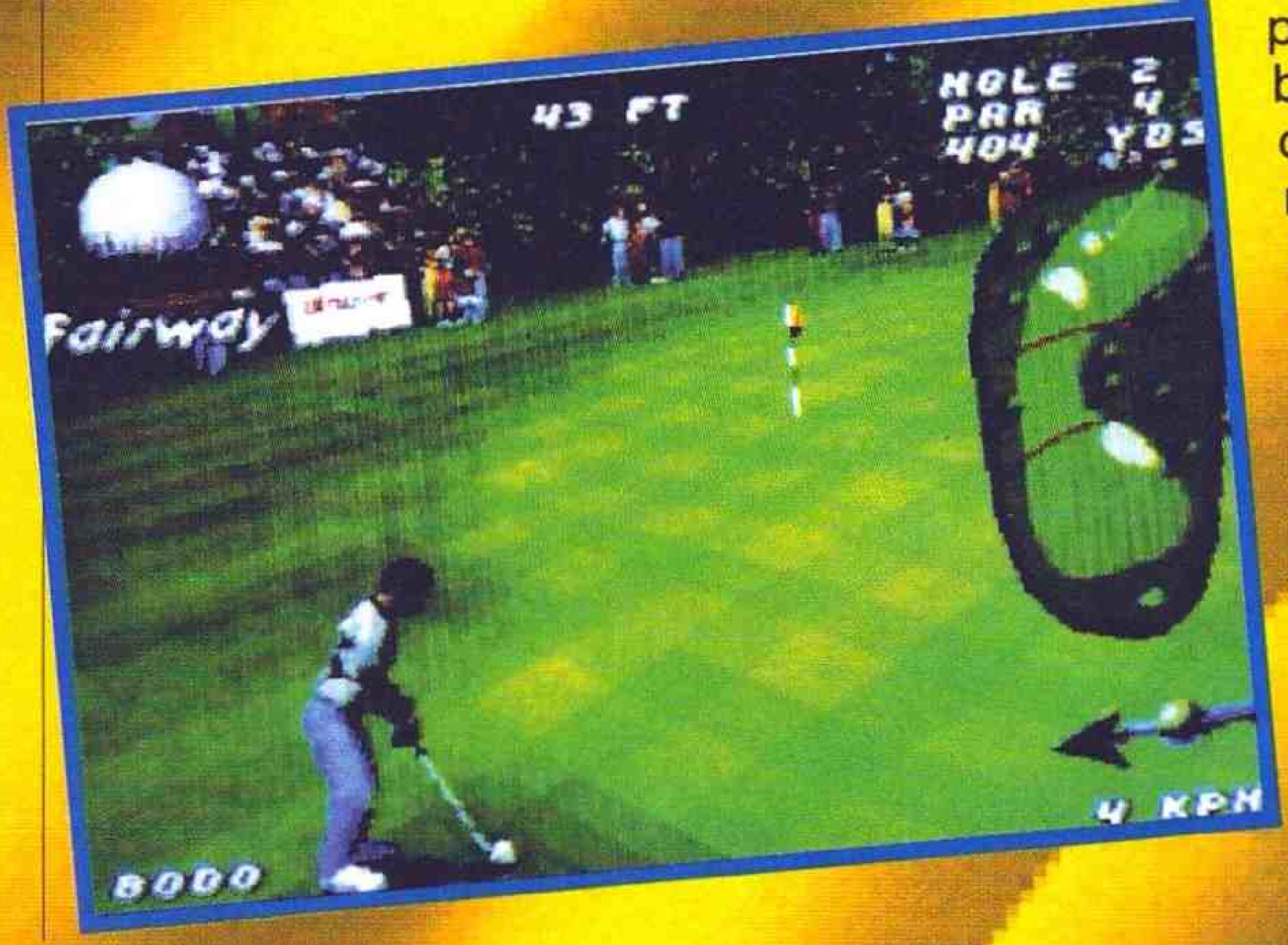
NON LASCIARTI SCAPPARE LE NOVITA' DEL MOMENTO PRENOTALE SUBITO TELEFONICAMENTE !

GEX - SAT
SPACE HULK - SAT
X-MEN CHILDREN OF ATOM - SAT
STREET FIGHTER ALPHA - SAT
IMPACT RACING - PSX
RIDGE RACER REVOLUTION - PSX
NBA IN THE ZONE - PSX

CONSULTA I CATALOGHI ELETTRONICI DEL NOSTRO SITO INTERNET

CORE DESIGN

Come al solito, in occasione delle fiere, la Core ci propina le solite quintalate di materiale cartaceo e non... Rispetto all'ultima volta che mi è capitato di scrivere una preview sui titoli presentati durante quest'ultimo ECTS però, sono state introdotte delle novità. Andiamo quindi a scoprire che cosa ci aspetta da qui ai prossimi mesi...



Effettivamente l'unica vera novità, lo dico subito, tra i titoli oramai in dirittura di arrivo è NINJA che, a prima vista, potrebbe sembrare la revised edition del mitico, immortale, irraggiungibile The Last Ninja (evidentemente non era l'ultimo...) della System 3. Ninja è un picchiaduro poligonale a scrolling multidirezionale. Il ruolo del giocatore sarà quello di vestire i panni di Kurosawa (che nome originale!), un ninja appunto, che è riuscito a fuggire dal destino poco favorevole che gli si era parato innanzi: essere sacrificato in nome del Signore del Male, nel Giappone medioevale...

Kurosawa dovrà quindi tentare in tutti i modi di sopravvivere agli assalti dei suoi nemici che lo vogliono morto ed eventualmente, sconfiggere lo stesso demone incarnato (dico eventualmente perché sul press pack non c'è scritto nulla al riguardo, ma altrimenti che picchiaduro sarebbe?). Di primo acchito la grafica non mi è sembrata nulla di eccezionale ma attendiamo qualcosa di più definitivo, e soprattutto giocabile, per esprimerci. Comunque sia, l'uscita di Ninja, prevista per PSX e Saturn, sarà quest'estate o giù di lì, mese più mese meno...

Gli altri titoli invece, sono già stati presentati almeno una volta, quindi non indugio oltre e li passo rapidamente in rassegna.

A maggio uscirà finalmente (?) VIRTUAL GOLF (ma non si chiamava Scottish Open Virtual Golf?), del quale speriamo di potervi presentare la recensione all'interno del prossimo numero (che porta la data di maggio, ma come voi ben sapete, la rivista che avete per le mani è stata fatta il mese prima...)(quante parentesi...)Ì[troppe... NdAlex]. È un gioco di golf e non mi sembra che ci sia altro da aggiungere, no?

Terzo titolo di questa rassegna è BLAM! MACHINEHEAD (che titolo. Credete che qualcuno dirà mai, con la giusta enfasi data dal punto esclamativo, "Ué, ci facciamo una partita a BLAAAAM! Machinehead?" - "Sì, occhei, ma perché urli così?"), uno sparatutto in soggettiva (naa, terminata la moda sul PC, ci si mettono anche le console?) che vi farà vestire le mutandine di pizzo della dottoressa Kimberly Stride alla guida del suo potentissimo Vorpal Blade, una sorta di slittino spaziale. Uno sproposito di Full Motion Video, un "zacco di bbella graffica" e tutte queste cosine qui... La data di uscita? Giugno? Può essere, ma non sperateci troppo...

Appartenente invece alla categoria dei platform miste ad avventure grafiche, ecco SWAGMAN, un simpatico giochillo che farà impazzire grandi e piccini. Dalla grafica sembra davvero carino, ma non ci è dato sapere nulla in quanto a giocabilità e cose di questo tipo. Vale quindi lo stesso discorso fatto per Ninja, visto che per una di quelle coincidenze che si verificano una volta su un mi-

lione (di dollari), la data di uscita è pressappoco la stessa.

A chiudere questa simpatica rassegna, abbiamo TOMB RAIDER che, come testimonia la press release, uscirà verso fine anno. Un ritardo mostruoso quindi e le ragioni ci sono comunque oscure. Per chi non si fosse letto le news sulla Core scritte proprio dal sottoscritto circa sei/sette numeri fa (o forse di più...), dico che Tomb Raider sembra il classico arcade/adventure alla Alone In The Dark e molto simile, almeno per quanto concerne la grafica, al Resident Evil che trovate recensito proprio in questo numero.

Tra i numeri da menzionare ci sono i duemila frame di animazione, miliardi di colori, centinaia di locazioni e... basta, che credevate? Scherzi a parte, Tomb Raider si preannuncia come un prodotto estremamente interessante, ma come già detto poco più sopra, dovremo

aspettare la fine dell'anno. Come disse la saggia Lilli Gruber, "Io mi fermo qui"...

E-MAIL? VIRTUALE MA NON MOLTO MULTIMEDIALE

All'estero, evidentemente, non capiscono molto Internett. Un paio di software house contattate all'ECTS di Londra avevano giurato (e spergiurato) che ci avrebbero mandato dell'e-mail contenente qualche immagine dei giochi che non avevano a disposizione al momento. Visto che per ora non abbiamo ricevuto nulla, e senza foto l'articolo non sarebbe molto multimediale, si dovranno accontentare di una veloce citazione dei loro giochi: per una qualcosa di più sostanzioso dovranno attendere il prossimo mese (sempre che ci arrivi qualcosa).

Cominciamo con la 3Dfx, che intende imporsi sul mercato come produttore di alta tecnologia. Partendo dalla sua esperienza nello sviluppo di hardware e coin-op, sta per lanciare sul mercato una nuova scheda per PC, un acceleratore grafico 3D. Lo stesso chipset, la stessa tecnologia, verrà poi utilizzata per lo sviluppo di schede madri per videogiochi da bar: un accordo in questo senso è stato già raggiunto con Williams e Midway.

È un peccato poi, non poter citare più estesamente la GT Interactive. Di titoli interessanti ne aveva parecchi: primo tra tutti ULTIMATE MORTAL KOMBAT per Saturn, la collezione di classici Williams per Playstation, MAYHEM! (della Mirage), uno shoot 'em up strategico per Saturn e PSX. Per non parlare della lista di future uscite tra cui spiccava QUAKE della ID. Vabbè trenta giorni non sono poi così tanti.

La Gremlin aveva invece la versione Saturn di LOADED, ACTUA GOLF, l'ultimo arrivato della sua serie sportiva, e un certo GEARS N GUTS.

E chiudiamo con la Funsoft che, a fianco di una linea di educativi, ha cominciato a distribuire in Europa una quantità di interessanti titoli. Per la maggior parte sono giochi PC, ma troviamo anche per Playstation BURNING ROAD, un gioco di guida poligonale [pare proprio Daytonaaaa NdAlex] e THE HIVE, un non meglio definito shoot 'em up su 20 livelli.

I VINCITORI DEGLI ECTS AWARDS

Ecco di seguito la lista dei vincitori degli Oscar videoludici dell'Ects, distribuiti come ogni anno in occasione della fiera primaverile.

Produttore/distributore di software dell'anno	Virgin Interactive Entertainment
Sviluppatore di software dell'anno	Psygnosis
Gioco per computer dell'anno	Command & Conquer (Virgin)
Videogioco dell'anno	Virtua Fighter 2 (Sega)
Titolo più originale	Worms (Ocean/Team 17)
Prodotto non ludico/edutainment dell'anno	Encharta 96 (Microsoft)
Miglior hardware	Sony PlayStation
Gioco dell'anno in Scandinavia	Full Throttle (Virgin/LucasArts)
Gioco dell'anno in Benelux	Mortal Kombat 3 (Sony/Williams)
Gioco dell'anno in Italia	Command & Conquer (Virgin)
Gioco dell'anno in Spagna	Worms (Ocean/Team 17)
Gioco dell'anno in Francia	Heroes of Might and Magic (Ubi Soft)
Gioco dell'anno in Germania	Command & Conquer (Virgin)
Medaglia d'oro di CTW per il marketing	Sony Computer Ent.
Medaglia d'argento di CTW per il marketing	Virgin Interactive Ent.
Medaglia di bronzo di CTW per il marketing	Sega
Premio della BBC TV Live & Kicking Viewers	Worms (Ocean/Team 17)

Perfetto, direi che adesso non manca più niente, possiamo andare in stampa...

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

BOLOGNA - Via Vela 12/2 - Aperto tutti i giorni orario continuato dalle 9 alle 19,30 chiuso il lunedi' mattina

Sega Saturn

BUG (EURO)	99.000	JOHNNY BAZOOKATONE (EURO)	89.000	STREET FIGHTER ZERO (jap)	139.000
CENTER RING BOXING (usa)	99.000	LAST GLADIATOR DIGITAL PINBALL (usa)	109.000	THE HORDE (usa)	99.000
CLOCKWORK KNIGHT (EURO)	89.000	MAGIC CARPET (EURO)	99.000	THEME PARK (EURO)	99.000
CLOCKWORK KNIGHT 2 (EURO)	99.000	MANSION OF HIDDEN SOUL (EURO)	99.000	THUNDERHAWK 2 (EURO)	109.000
CYBER SPEED (EURO)	89.000	MORTAL COMBAT 2 (EURO)	109.000	THUNDERSTRIKE 2 (usa)	109.000
CYBER SPEEDWAY (usa)	129.000	MORTAL COMBAT 2 (usa)	99.000	TOHSHINDEN X (EURO)	95.000
CYBERIA (usa)	109.000	MYST (EURO)	109.000	VAMPIRE HUNTER 2 (jap)	139.000
D (EURO)	109.000	MYSTARIA (EURO)	89.000	VICTORY BOXING (EURO)	99.000
DARIUS GAIDEN (EURO)	99.000	NBA JAM TURNAMENT EDITION (EURO)	119.000	VICTORY GOAL (EURO)	99.000
DAYTONA USA (EURO)	129.000	NHL ALL STAR HOCKEY (EURO)	99.000	VICTORY GOAL (jap)	139.000
DOUBLE SWITCH (usa)	99.000	PANZER DRAGON (EURO)	129.000	VIRTUA COP (EURO)	109.000
DRAGON BALL Z (jap)	139.000	PARODIUS (EURO)	99.000	VIRTUA FIGHTER 2 (EURO)	129.000
F1 LIVE INFORMATION (jap)	129.000	PEBBLE BEACH GOLF (EURO)	99.000	VIRTUA FIGHTER REMIX (jap)	139.000
FIFA SOCCER 1996 (EURO)	109.000	RAYMAN (EURO)	99.000	VIRTUA HYDLIDE (EURO)	99.000
FORMULA 1 CHALLENGE (EURO)	99.000	ROBOTICA (EURO)	89.000	VIRTUA RACING (EURO)	99.000
GALACTIC ATTACK (EURO)	129.000	SEGA RALLY (EURO)	129.000	VIRTUA RACING (jap)	119.000
GALACTIC ATTACK (usa)	99.000	SHINOBI LEGIONS (usa)	109.000	WING ARMS (EURO)	99.000
GALAXY FIGHT (EURO)	99.000	SHINOBI X (EURO)	89.000	WIPE OUT (EURO)	95.000
HANG ON 96 (EURO)	99.000	SIM CITY 2000 (EURO)	99.000	WORLD SERIES BASEBALL (usa)	129.000
HAT TRIK HERO (jap)	109.000	SOLAR ECLIPSE (usa)	109.000	WORMS (EURO)	99.000
HI-OCTANE (EURO)	99.000	STREET FIGHTER ALPHA (usa)	109.000	X-MEN (jap)	139.000

Gli Accessori per Sega Saturn

ACTION REPLAY + ADAT.UNIV.+MEMORY	129.000
ADATTATORE UNIVERSALE	59.000
JOYPAD	59.000
JOYPAD EXPLORER	39.000
JOYSTICK HORI FIGHTING STICK	99.000
JOYSTICK VIRTUA STICK	129.000
MEMORY CARD	99.000
MODULO MPEG/VIDEO CD	429.000
PISTOLA	75.000
SATURN EURO PAL	599.000
VOLANTE	139.000

Volante per Sega Saturn

Sega Saturn da Lit. 599.000

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Prezzi IVA COMPRESA

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

BOLOGNA - Via Vela 12/2 - Aperto tutti i giorni orario continuato dalle 9 alle 19,30 chiuso il lunedi' mattina

Sony Playstation

3D LEMMINGS (ita)	97.000	JUMPIN FLASH (jap)	119.000	ROAD RASH (usa)	109.000
ACTUA SOCCER (ita)	89.000	JUPITER STRIKE (ita)	115.000	SHOCKWAVE ASSAULT (ita)	109.000
AGILE WARRIOR (ita)	99.000	KILEAK THE BLOOD (ita)	95.000	SPACE GRIFFON (jap)	105.000
AIR COMBAT (ita)	99.000	KILEAK THE BLOOD 2 (jap)	159.000	STAR BLADE (jap)	119.000
ALIEN TRILOGY (ita)	99.000	KING OF BOWLING (jap)	105.000	STARBLADE ALFA (ita)	95.000
ASSAULT RIGS (ita)	95.000	LEAGUE WINNING ELEVEN (jap)	105.000	STREET FIGHTER REAL BATTLE (jap)	109.000
BOXER'S ROAD (jap)	109.000	LOADED (ita)	97.000	STREET FIGHTER THE MOVIE (ita)	79.000
CHESSMASTER 3D (usa)	99.000	LONE SOLDIER (ita)	79.000	STREET FIGHTER ZERO (jap)	159.000
CRAZY CLIMBER (jap)	159.000	MAGIC BEAST WARRIOR (jap)	119.000	STRIKER (ita)	89.000
CRAZY IVAN (ita)	79.000	MAGIC CARPET (ita)	99.000	SUPER PARODIUS (jap)	105.000
CRITICOM (ita)	99.000	METAL JACKET (jap)	109.000	TEKKEN (ita)	109.000
CRITICOM (usa)	115.000	MORTAL COMBAT 3 (ita)	99.000	THEME PARK (ita)	99.000
CYBERSLEAD (ita)	95.000	MORTAL COMBAT 3 (usa)	125.000	THEME PARK (usa)	109.000
CYBERSLEAD (jap)	105.000	MOTOR TOON GRAN PRIX (jap)	109.000	THUNDERHAWK 2 (ita)	109.000
CYBERSLEAD (usa)	97.000	NBA JAM T.E. (ita)	79.000	THUNDERHAWK 2 (usa)	109.000
CYBERSPEED (ita)	108.000	NBA JAM T.E. (usa)	109.000	TOHSHINDEN (ita)	97.000
CYBERSPEED (usa)	129.000	NBA IN THE ZONE (ita)	85.000	TOHSHINDEN (jap)	94.000
D (ita)	99.000	NEED FOR SPEED (ita)	99.000	TOHSHINDEN 2 (jap)	153.000
DEFCON 5 (ita) Testo e Parlato ita	99.000	NIGHT STRIKER (jap)	119.000	TOPOLINO E LE SUE AVVENTURE (ita)	89.000
DEFCON 5 (usa)	108.000	NOVASTORM (ita)	95.000	TOTAL ECLIPSE TURBO (ita)	96.000
DESTRUCTION DERBY (ita)	99.000	OFF WORLD EXTREME (usa)	99.000	TOTAL ECLIPSE TURBO (usa)	109.000
DISCWORLD (ita)	95.000	OFF WORLD INTERCEPTOR (ita)	97.000	TOTAL NBA (ita)	95.000
DOOM (ita)	95.000	PANZER GENERAL (usa)	109.000	TWIN BEE DELUXE (jap)	105.000
DRAGON BALL Z (jap)	105.000	PARODIUS (ita)	99.000	TWISTED METAL (ita)	95.000
EXECTOR (jap)	99.000	PGA TOUR GOLF 1996 (ita)	99.000	TWISTED METAL (usa)	105.000
EXTREME GAMES (ita)	98.000	PHILOSOMA (ita)	99.000	VIEW POINT (usa)	109.000
EXTREME PINBALL (ita)	99.000	PHILOSOMA (jap)	109.000	VIRTUA TENNIS (jap)	109.000
FIFA SOCCER 1996 (ita)	89.000	PHILOSOMA (usa)	109.000	WAR HAWK (ita)	95.000
GEOM CUBE (usa)	105.000	POWER INSTINCT 2 (jap)	159.000	WING COMMANDER 3 (ita)	99.000
GEX (ita)	99.000	POWER SERVE TENNIS (ita)	99.000	WIPE OUT (ita)	99.000
GOAL STORM (ita)	99.000	POWER SERVE TENNIS (usa)	109.000	WORLD CUP GOLF PROF. (usa)	109.000
GUNDAM (jap)	125.000	PRIMAL RAGE (usa)	109.000	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN (jap)	159.000
GUNNER'S HEAVEN (jap)	125.000	PRIME GOAL (jap)	105.000	WORMS (ita)	99.000
HARD RICK CAB (jap)	159.000	RAPID RELOAD (ita)	94.000	WWF WRESTLEMANIA ARCADE (ita)	99.000
HEBEREKE POPOITTO (ita)	89.000	RAYMAN (ita)	99.000	WWF WRESTLEMANIA ARCADE (usa)	105.000
HI-OCTANE (ita)	109.000	RAYMAN (jap)	99.000	X-COM (ita)	95.000
HORMIE HOPPERHEAD (jap)	105.000	REVOLUTION X (ita)	99.000	X-COM (usa)	109.000
IRON SLAM 1996 (jap)	159.000	REVOLUTION X (usa)	109.000	ZERO DIVIDE (ita)	95.000
JOHNNY BAZOOKATONE (ita)	95.000	RIDGE RACER (ita)	99.000	ZERO DIVIDE (usa)	109.000
JUMPIN FLASH (ita)	89.000	ROAD RASH (ita)	99.000	ZOOP (usa)	89.000

Lire 169.000

Sony Playstation italia

Nuovo Prezzo !! Telefona subito

Vendite per Corrispondenza **Tel. 051 - 343504**

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Prezzi IVA COMPRESA

Computer One ...e il sogno diventa realta'

Ecco i punti vendita dove troverai la qualita', l'assortimento ed i prezzi imbattibili "Computer One"

COMPUTER ONE AFFILIATO
PALERMO
DR.ROM & MR.GAME
Via ARIOSTO, 3
PALERMO

COMPUTER ONE AFFILIATO
PERUGIA
BIG BANG
Via Marconi, 45
PERUGIA

COMPUTER ONE AFFILIATO
PARMA
GAME'S HOUSE
Gall.Polidoro 5/A
V.Mazzini,
PARMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
PIACENZA
ELECTRONIC FUN
C.so Vitt. Emanuele
142 int. 7/A
PIACENZA

COMPUTER ONE AFFILIATO
PISA (Pontedera)
ELECTRONIC DREAMS
Via DANTE, 77
PONTEDERA (PI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
PRATO
FREE TIME
Via Seminario, 12
PRATO

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA
ZUCCHERELLI
Via CAVOUR, 74
RAVENNA

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA (Faenza)
PC PROFESSIONAL
Via Caffarelli, 9
FAENZA (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA (Faenza)
ARGNANI MASSIMO
Piazza Libertà,5/A
FAENZA (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA (Lugo)
VIRTUAL GAME RGS
Corso Garibaldi, 18
LUGO (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO
REGGIO EMILIA
COMPUTERMANIA
V.le Monte
S.Michele,6/E
REGGIO EMILIA

COMPUTER ONE AFFILIATO
RIMINI (Forli')
COMPUTER HOUSE
Viale Tripoli, 193/D
RIMINI (FO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
GI.GI.WATCH
Viale Ippocrate, 25
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
GI.GI.WATCH
Via Napoleone III,93
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
ODIS
P.zza Pontelungo, 3
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
ODIS
P.za dell'Alberone, 30
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA (Genzano)
F.LLI AGOSTINELLI
Corso Gramsci, 26
GENZANO DI ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
S.Pietro Cariano (Verona)
VIA COL VIDEO
Via Ingelheim, 28/B
S.Pietro in Cariano
(VR)

COMPUTER ONE AFFILIATO
TERNI
UGLY KID
Via Fratini, 52
TERNI

COMPUTER ONE AFFILIATO
TORINO
QUEEN COMPUTER
Corso Dante, 2
TORINO

COMPUTER ONE AFFILIATO
TRENTO
WORLD MUSIC
Via Brennero, 320
TOP CENTER
TRENTO

COMPUTER ONE AFFILIATO
VENEZIA (Mestre)
MASTERGAMES
V.Giordano Bruno, 33
MESTRE (VE)

COMPUTER ONE AFFILIATO
VERCELLI
MEGA-LO-MANIA
Via G.Ferraris, 90
VERCELLI

COMPUTER ONE AFFILIATO
VICENZA
CHIODI
P.le De Gasperi, 10
VICENZA

COMPUTER ONE AFFILIATO
VITERBO (Civitacastellana)
START GAME
Via M. MAsci, 8
Civitacastellana

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE I M B A T T I B I L I

Computer One ...e il sogno diventa realta'

Ecco i punti vendita dove troverai la qualita', l'assortimento ed i prezzi imbattibili "Computer One"

COMPUTER ONE AFFILIATO
ANCONA Falconara Marittima
BITMANIA
Via N.BIXIO,67/69
FALCONARA M.ma

COMPUTER ONE AFFILIATO
AOSTA
IL MULTIMEDIALE
Via AUBERT, 31
AOSTA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ASTI
COMPUTER 1°
C.so F.Cavallotti, 126
ASTI

COMPUTER ONE AFFILIATO
BOLOGNA (Budrio)
VIVIVIDEO Videoclub
Via Marconi, 5
BUDRIO
(BO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
CAGLIARI
COMPUTER SHOP
Via ORISTANO, 12
CAGLIARI

COMPUTER ONE AFFILIATO
CASERTA
NEW MEDIA
Via De Gasperi,42-44
CASERTA

COMPUTER ONE AFFILIATO
CONEGLIANO VENETO TREVISO
TOP GAMES
Via Rosselli, 17
Conegliano Veneto TV

COMPUTER ONE AFFILIATO
CUNEO
ROSSI COMPUTER
Via S.Grandis, 6
CUNEO

COMPUTER ONE AFFILIATO
FIRENZE (Borgo S.Lorenzo)
RONAR
Via D.P.Garibaldi,15
B.go S.Lorenzo
(FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
FIRENZE (Scandicci)
BELLANTI
L.go da Palestrina, 13
Scandicci (FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
FIRENZE
CART.ISOLOTTO
Via Torcicoda, 19
FIRENZE

COMPUTER ONE AFFILIATO
GENOVA (Lavagna)
MONDO GAMES
Corso Genova, 170
LAVAGNA (GE)

COMPUTER ONE AFFILIATO
LA SPEZIA
SOFTMANIA
P.za Caduti Libertà,25
LA SPEZIA

COMPUTER ONE AFFILIATO
LIVORNO
COMPUTERLAND
Via del Pastore,14
LIVORNO

COMPUTER ONE AFFILIATO
LIVORNO (Piombino)
PUNTO TELEFONO
C.so ITALIA, 96
PIOMBINO (LI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
LUCCA (Viareggio)
GENIUS COMPUTER
Via M.Coppino, 113
Viareggio (LU)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MANTOVA (Cerese di Virgilio)
WORLD MUSIC
Centro Comm.Virgilio
Cerese di Virgilio
(MN)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MILANO
VIDEOMATIK
Via FIAMMA, 36
MILANO

COMPUTER ONE AFFILIATO
MILANO
VIDEOLAND
Via Pecchio,2
MM Loreto
MILANO

COMPUTER ONE AFFILIATO
MILANO (LODI)
NUMBER ONE
Via Saragat, 4/E
LODI (MI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MODENA (CARPI)
L'ALEPH
Via C.MARX, 49/51
CARPI (MO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MODENA (Castelvetro)
LOLLIPOP
V.Resistenza, 5/B
Castelvetro (MO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MONZA (MI)
BIT 84
Via ITALIA, 4
MONZA (MI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
NUORO
MR.GADGET
C. Comm.Centro Città
Via Biscollai
NUORO

COMPUTER ONE AFFILIATO
ORVIETO (TR)
GIOCATTOLANDIA
Corso Cavour, 281
ORVIETO (TR)

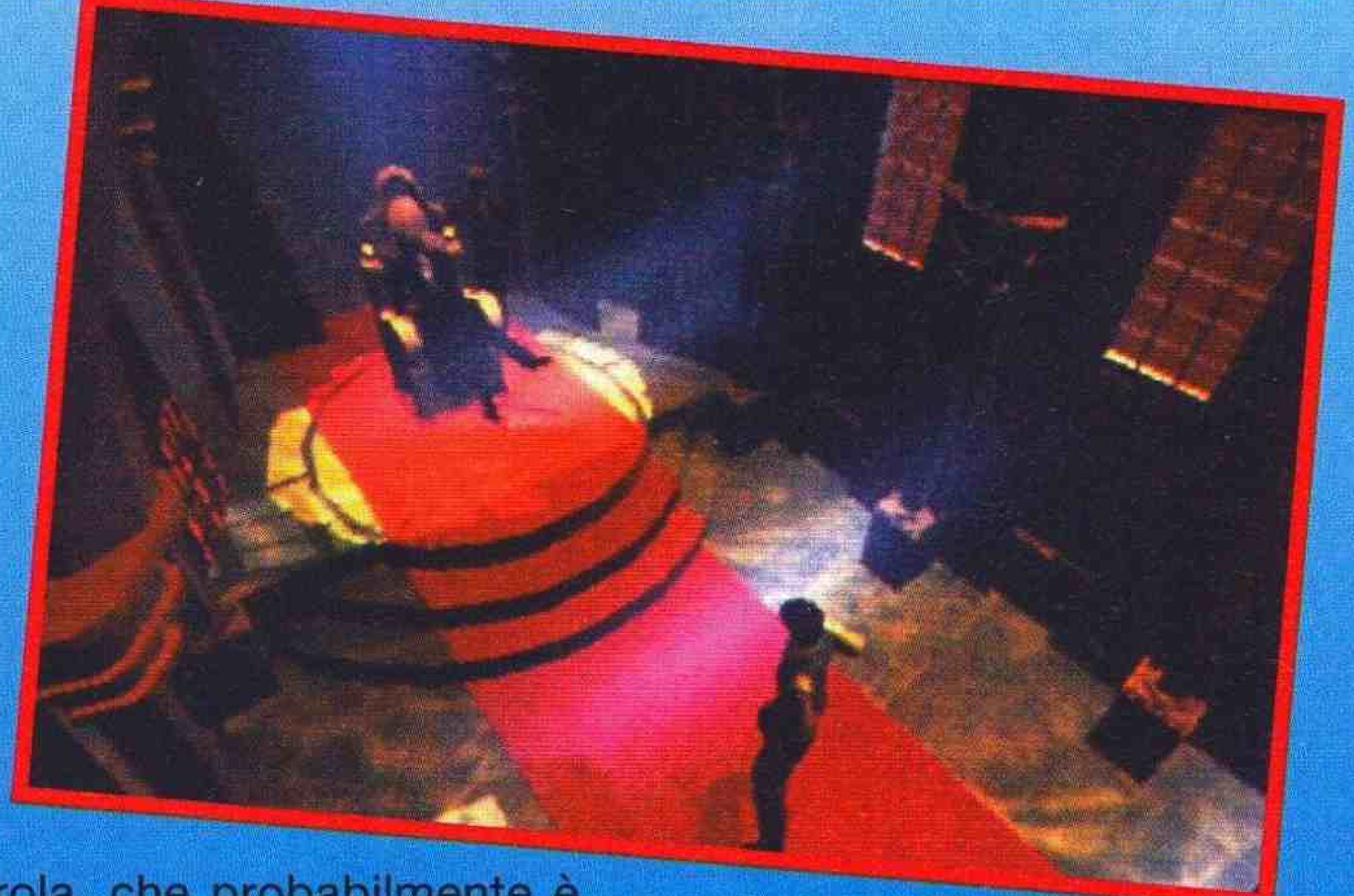
IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE IMBATTIBILI

MADE IN

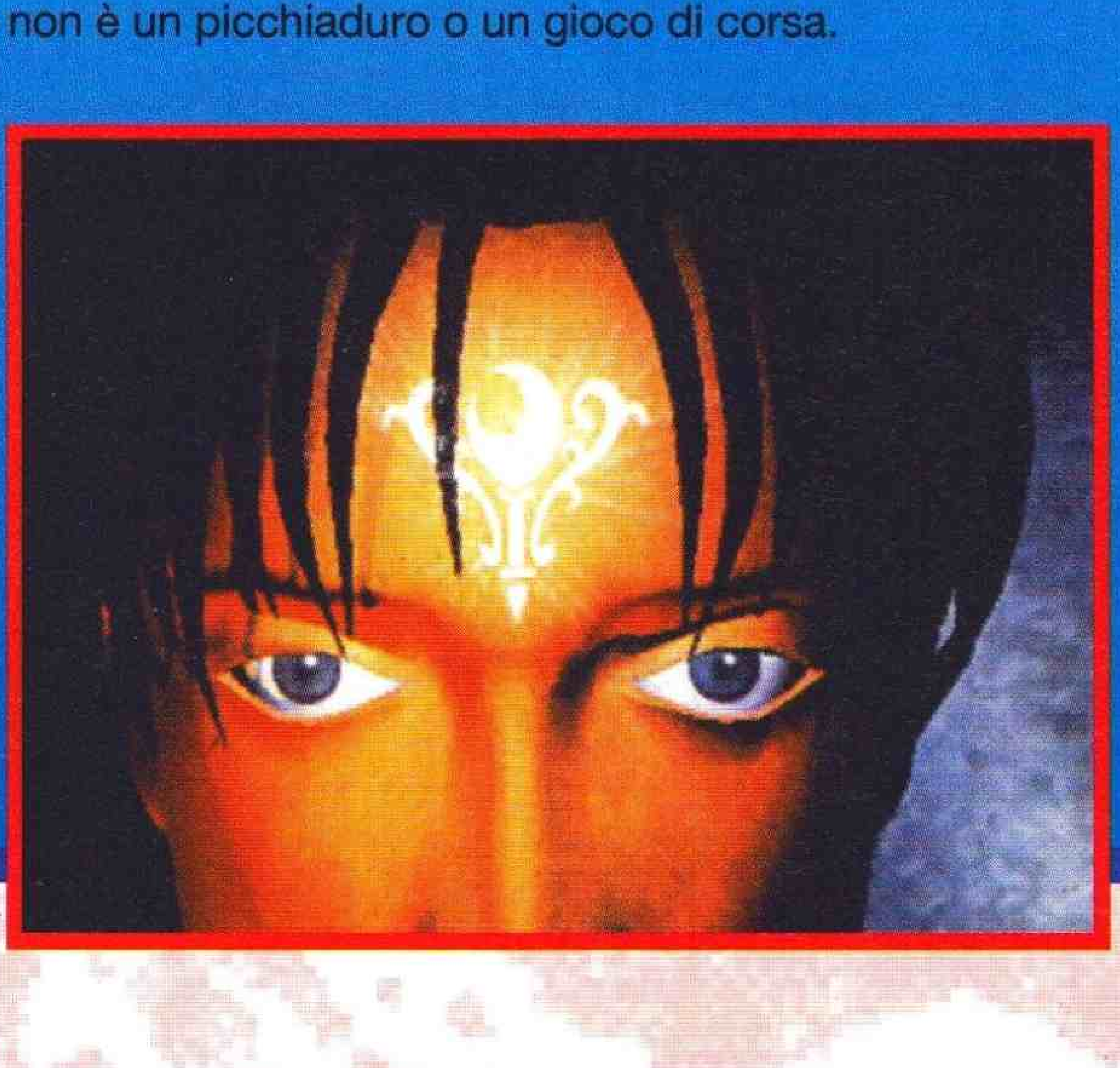
Tutto l'universo sembra cospirare contro di me: l'Alitalia sciopera, il telefono continua a squillare, Alex ha la febbre... Dev'essere giunto il momento del Made in Japan...

E DOPO D COSA VIENE? E?

Ecco a voi un bel gioco probabilmente intitolato "Torico" (l'unica cosa che si riesce a capire sulla busta è proprio questa pa-

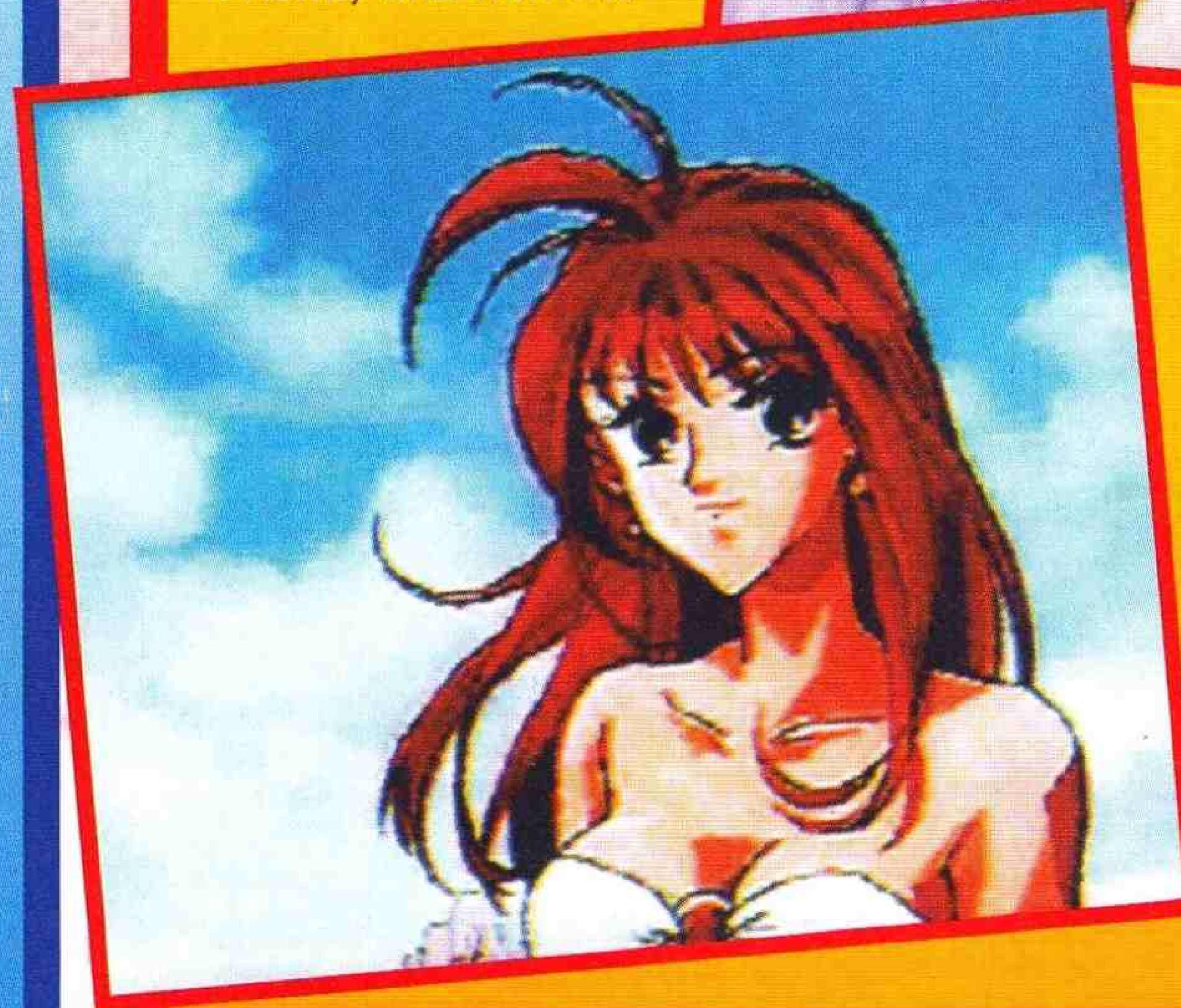


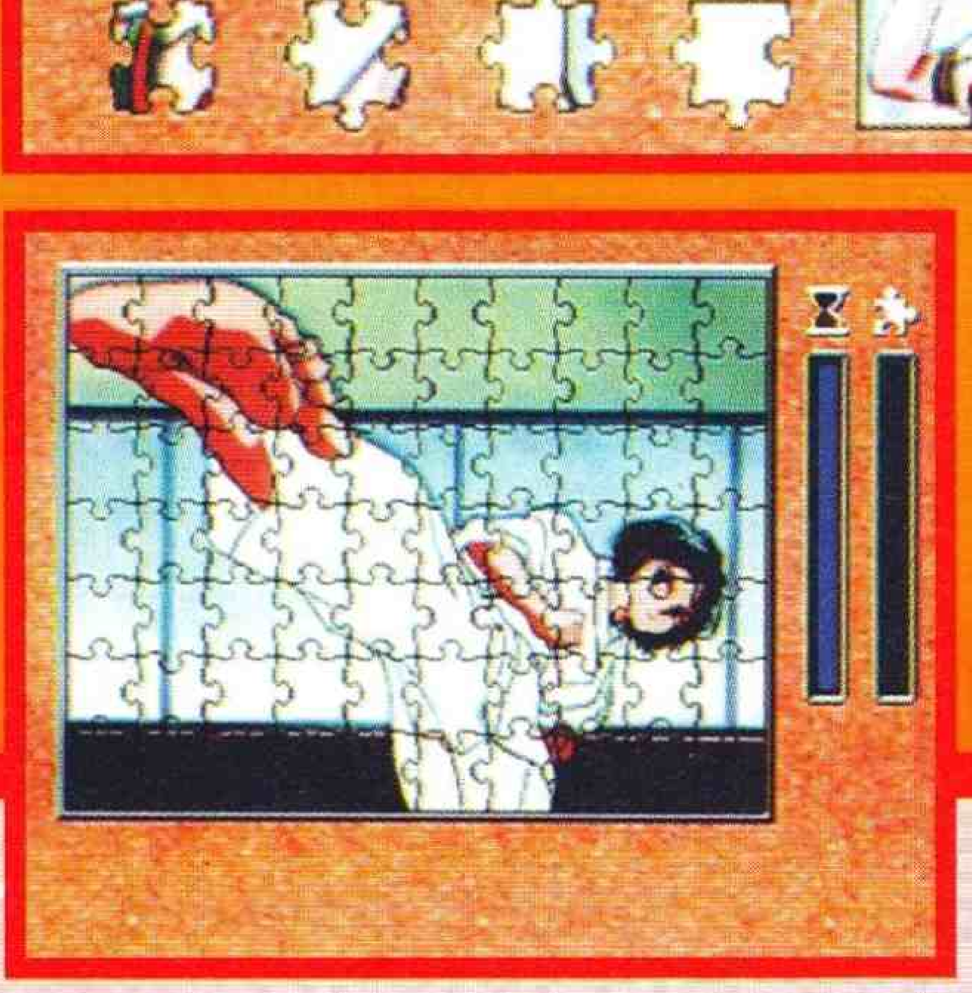
rola, che probabilmente è un insulto gravissimo). Le foto fanno pensare a un altro gioco tipo D, questa volta esclusivamente per Saturn. Se non altro non è un picchiaduro o un gioco di corsa.



OOPS...

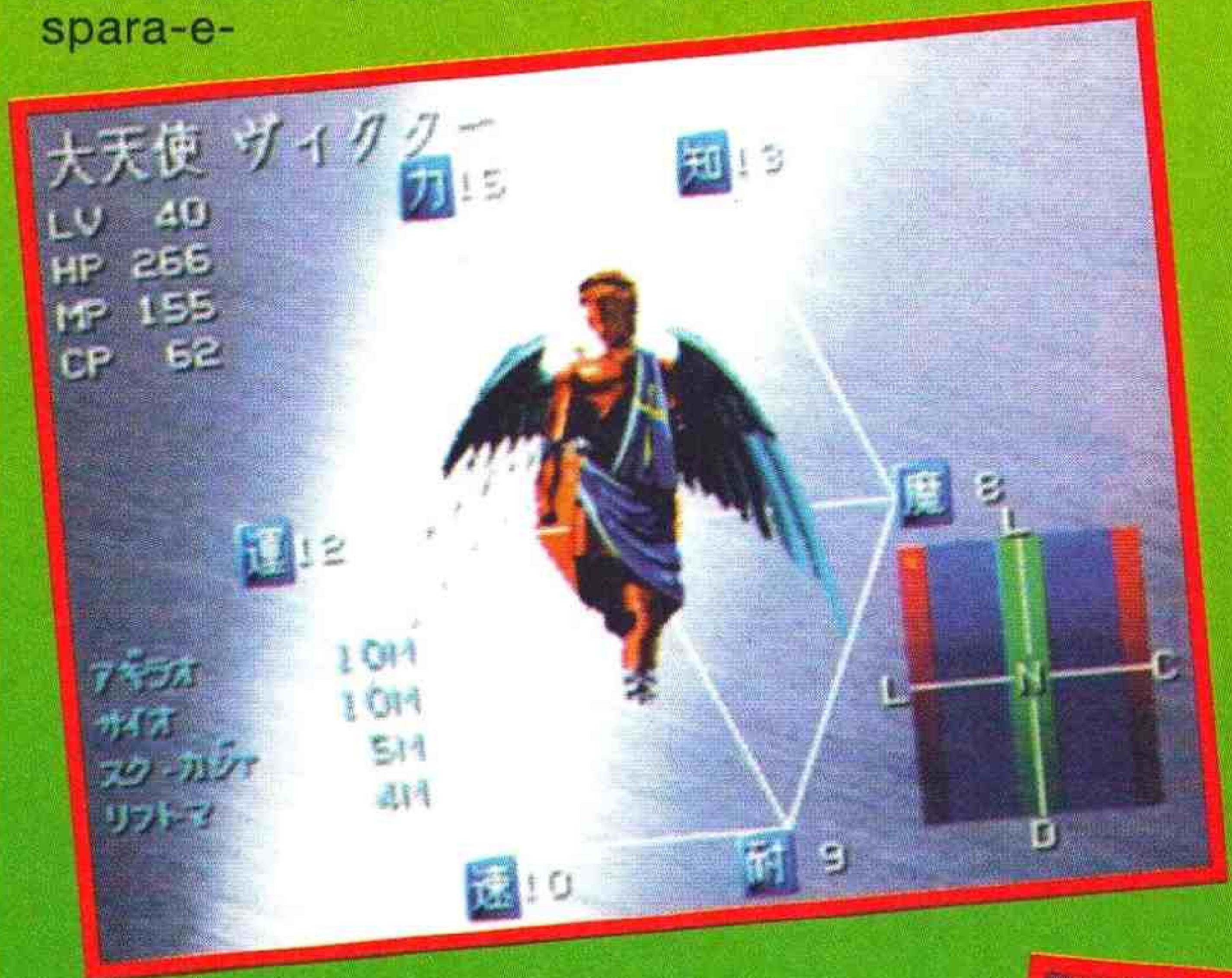
Sbadatone! La Atlus sta lavorando anche a un terzo titolo, che probabilmente piacerà ai vari maniaci (in ogni senso) possessori di un Saturn. Si tratta di My Best Friend, una non meglio identificata accozzaglia di giochini zeppi di immagini raffiguranti teenager molto poco vestite. Le foto che pubblichiamo sono ovviamente le più discrete (voi direte "Ma non si vede niente!" e io replicherò "E certo, altrimenti vostra madre viene qui e mi stacca la testa a morsi"), ma quello che si può vedere nel gioco completo... Beh, rientra purtroppo nella norma dei titoli di questi tipo, piuttosto popolari in Giappone dove sono molto meno "morigerati" di noi.

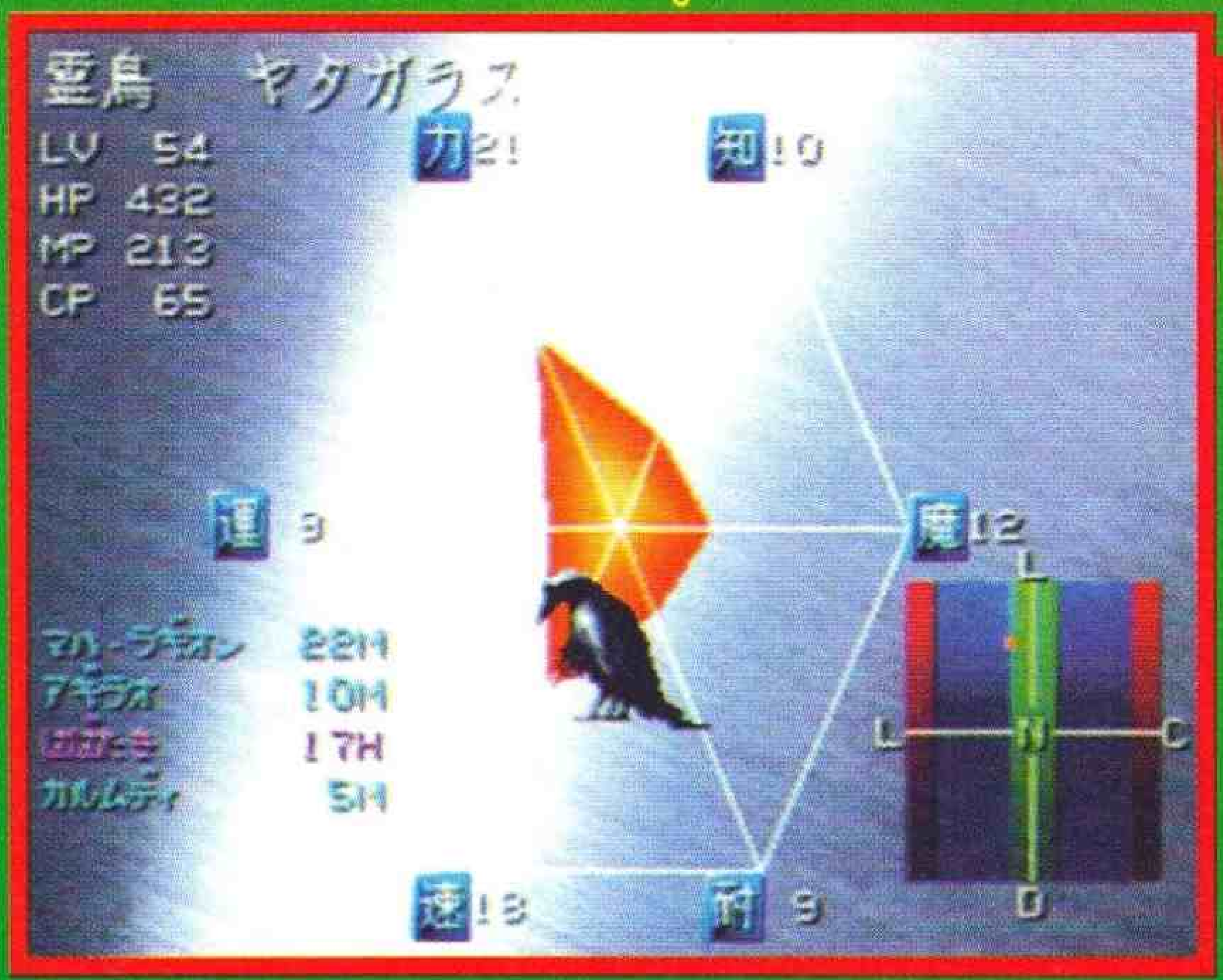




SE NON CI FOSSE LA ATLUS...

Non so cosa succederebbe. Probabilmente molto poco. In ogni caso, la suddetta casa di software sta lavorando alacremente per preparare due nuovi titoli per Saturn: Shin Magami Nonsocosa e Donpachi. Il primo è un misteriosissimo titolo assolutamente privo di ogni apparente significato (sono le foto con l'angelo e cose varie). Le informazioni che abbiamo al riguardo sono altrettanto incomprensibili (solita marea di ideogrammi), e quindi passerò a descrivervi Donpachi. Si tratta di uno spara-e-fuggi a scorrimento verticale parecchio incasinato e ricco di armi extra, afflitto però da una varietà non esagerata e soprattutto da una grafica non brillantissima. Nell'attesa di poterli vedere (magari anche solo il secondo), possiamo anche farci un bel sonnellino.

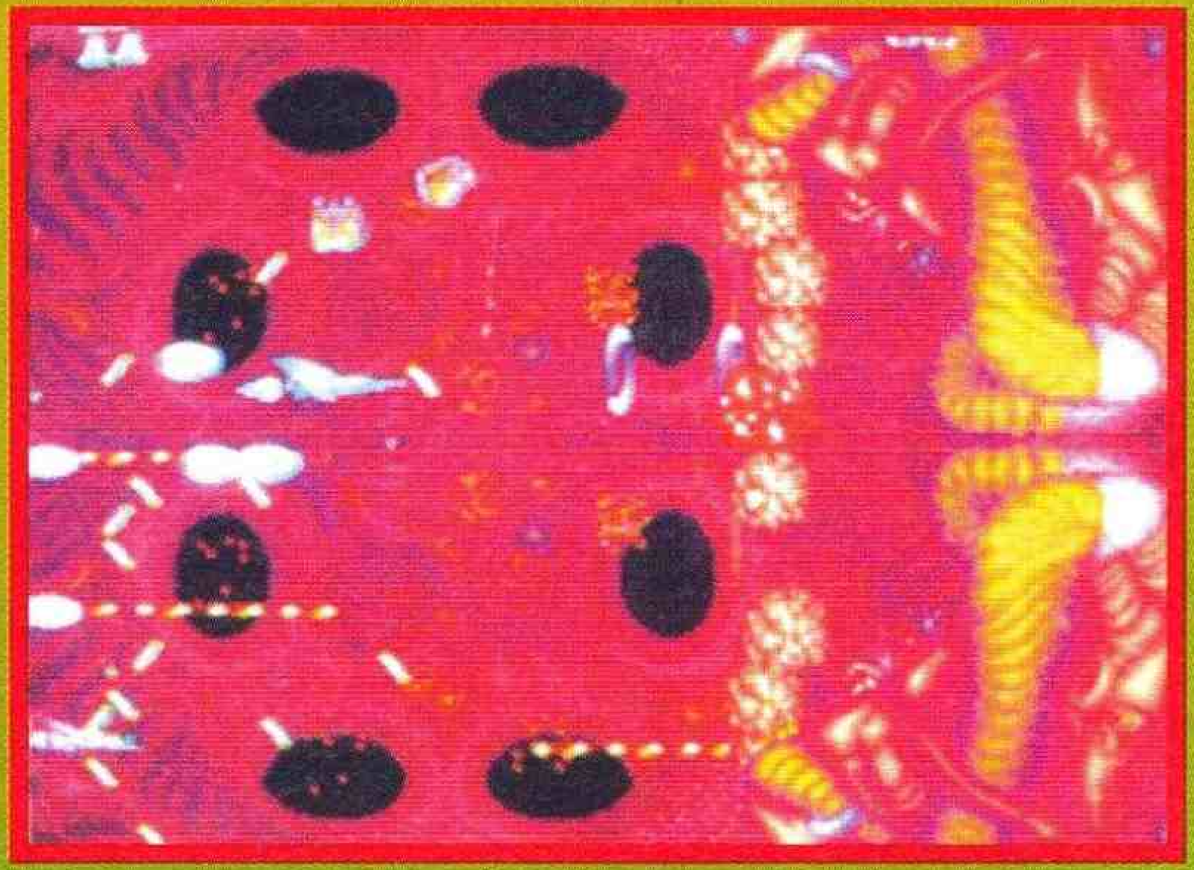




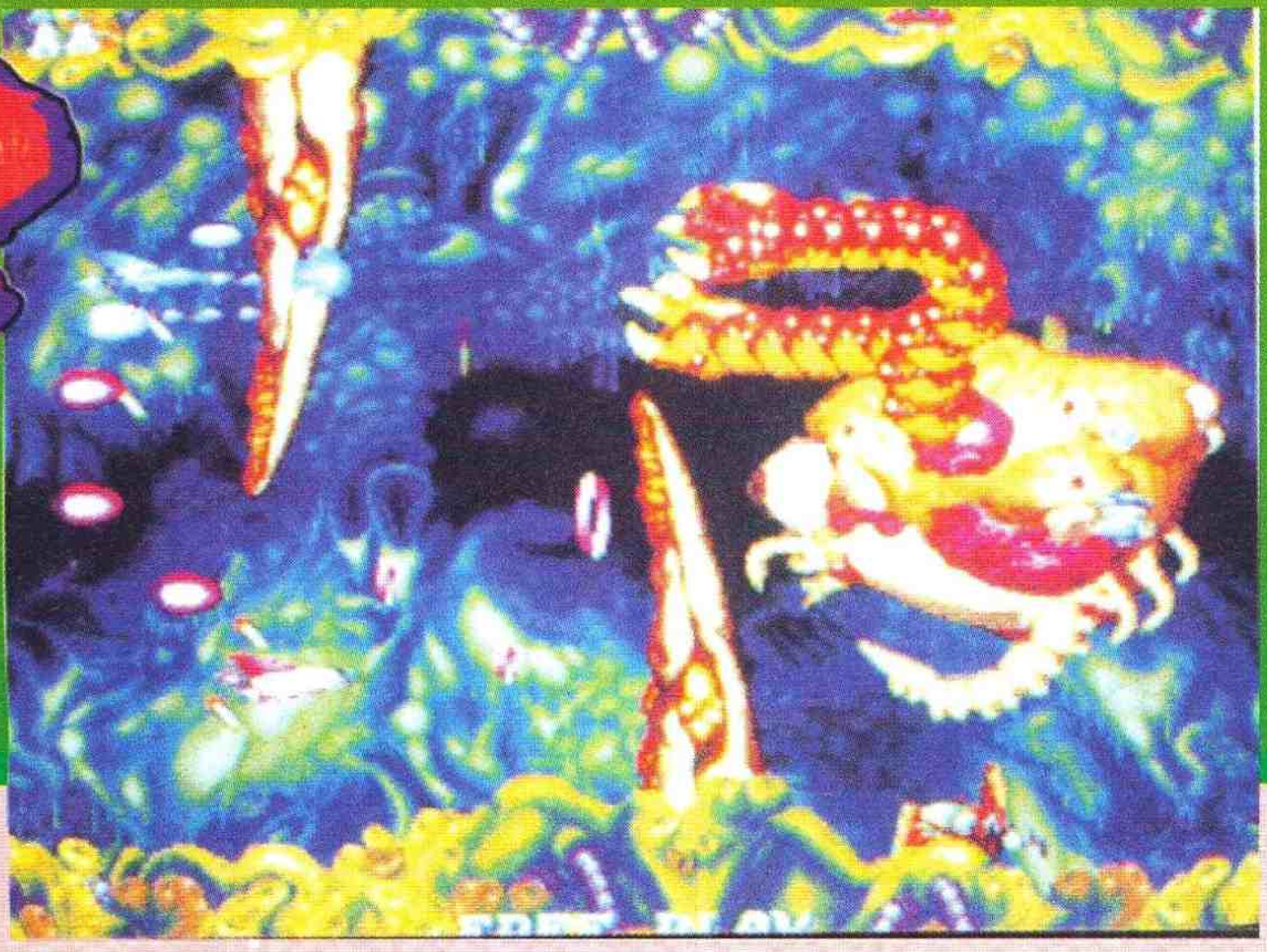
MADE IN

QUANTO TEMPO...

Vi ricordate di Salamander? Vi ricordate, in generale, degli spara-e-fuggi della Konami, quelli che al massimo della loro potenza erano capaci



di far tremare tutta una sala giochi con il boato delle esplosioni ed erano in grado di abbagliare tutti con il fulgore delle esplosioni? Ok, forse sto esagerando, però dovete ammettere che, per esempio, Salamander era un signor giocone. Ebbene, qualcuno alla Konami deve pensarla proprio come me, dato che hanno deciso di proporre finalmente un sequel del suddetto gioco, e cioè Salamander 2 (anche se un seguito Salamander ce lo aveva già, ovvero Vulcan Venture). Il coin-op (perché di questo si tratta) sembra davvero massiccio, ultrapotente e zeppo di grafica: a questo punto non resta che aspettare una bella conversione...



SGOMMA, IMPENNA E VA A MANETTA

A una prima occhiata alla confezione del gioco lo abbiamo preso per una specie di super clone dei Power Ranger in formato famiglia. Sulla stessa infatti campeggiavano una serie di motociclisti in tuta in posa piuttosto marziale e/o agguerrita che poco ha da invidiare ai Ranger multicolori, da qui l'equivoco. Toge Densitsu Soisoku Battle invece è un gioco motociclistico per SNES abbastanza innocuo, straricco di opzioni decisamente astruse e incomprensibili ma dotato di un engine grafico non malvagio. Di questi tempi sembrerebbe necessario accontentarsi di quello che passa il convento: i fan delle due ruote potrebbero non trovare di meglio molto facilmente...

PASSATO O FUTURO?

Ricordate l'antichissimo Xevious, sparaspara della Namco recentemente apparso anche su Playstation? Bene, mixatelo con il fantastico gioco per Mega CD Silpheed, zeppo di astronavi poligonali e filmati mozzafiato letti da CD e avrete questo Xevious 3D. Si tratta in pratica di uno sparaspara verticale con un po' di prospettiva per dare il senso di profondità, realizzato con gran spreco di poligoni e gadgettistica varia. I giochi della nuova generazione assomigliano sempre più a quelli della prima...

JAPAN

TEMPO DI CAMBIAMENTI...

Le cose cambiano: ecco il nuovo Saturn, più economico, più carino, più bianco...

Tutto qui, davvero.

LA HUDSON DA' UNA MANO A TAGLIARE I PREZZI?

Trovatona della Hudson per SNES: per far risparmiare gli utenti, sta lanciando una cartuccia-base chiamata "Same Game", che fungerà da "mini-console nella console", ovvero verrà utilizzata come alloggiamento per altre cartucce più piccole contenenti esclusivamente il software. In questo modo i giochi della Hudson costeranno meno, essendo contenuti in cartucce più economiche da produrre, che dovranno essere inserite nella cartuccia di base. In questo modo, probabilmente, non dovranno nemmeno pagare i diritti alla Nintendo per le varie mini cartucce... Ingegnoso, no?

ANCORA CALCI...

Questa volta però non è un picchiaduro. Stiamo parlando del nuovo gioco di calcio per Saturn ispirato alla J League. Insomma, 'sti Giapponesi sono peggio degli Italiani, ormai! Quanti giochi di calcio ci propineranno mai? Questa volta però sembrerebbe essere più che decente, grazie a una grafica davvero notevole e a una quantità di opzioni spropositata (qui si parla anche di compravendita e di allenamento dei singoli atleti). Sarà, ma a me questa volta sembra interessante.

IL RALLY CHE RULLA

Ed ecco un bell'arcade per Playstation, quello che in teoria (ma proprio in teoria) dovrebbe essere un gioco di Rally. In pratica invece non lo è, trattandosi di una riproduzione del campionato di stock car o roba simile. E allora perché ho scritto rally? Così, mi andava. Comunque sia, questo gioco dal titolo incomprensibile sembrerebbe parecchio carino, soprattutto per la visuale adottata (quella isometrica) davvero molto accattivante.

SEMPRE PICCHIADURO...

Un veloce flash: in estate dovrebbe uscire Zero Divide 2 per Playstation. Contenti?

METTI ALLA PROVA
LA TUA PLAYSTATION

DESC

DISCENDI ANCHE TU NELLA TOMBA

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

SONY
PLAYSTATION

MANUALE IN ITALIANO

£ 129.900

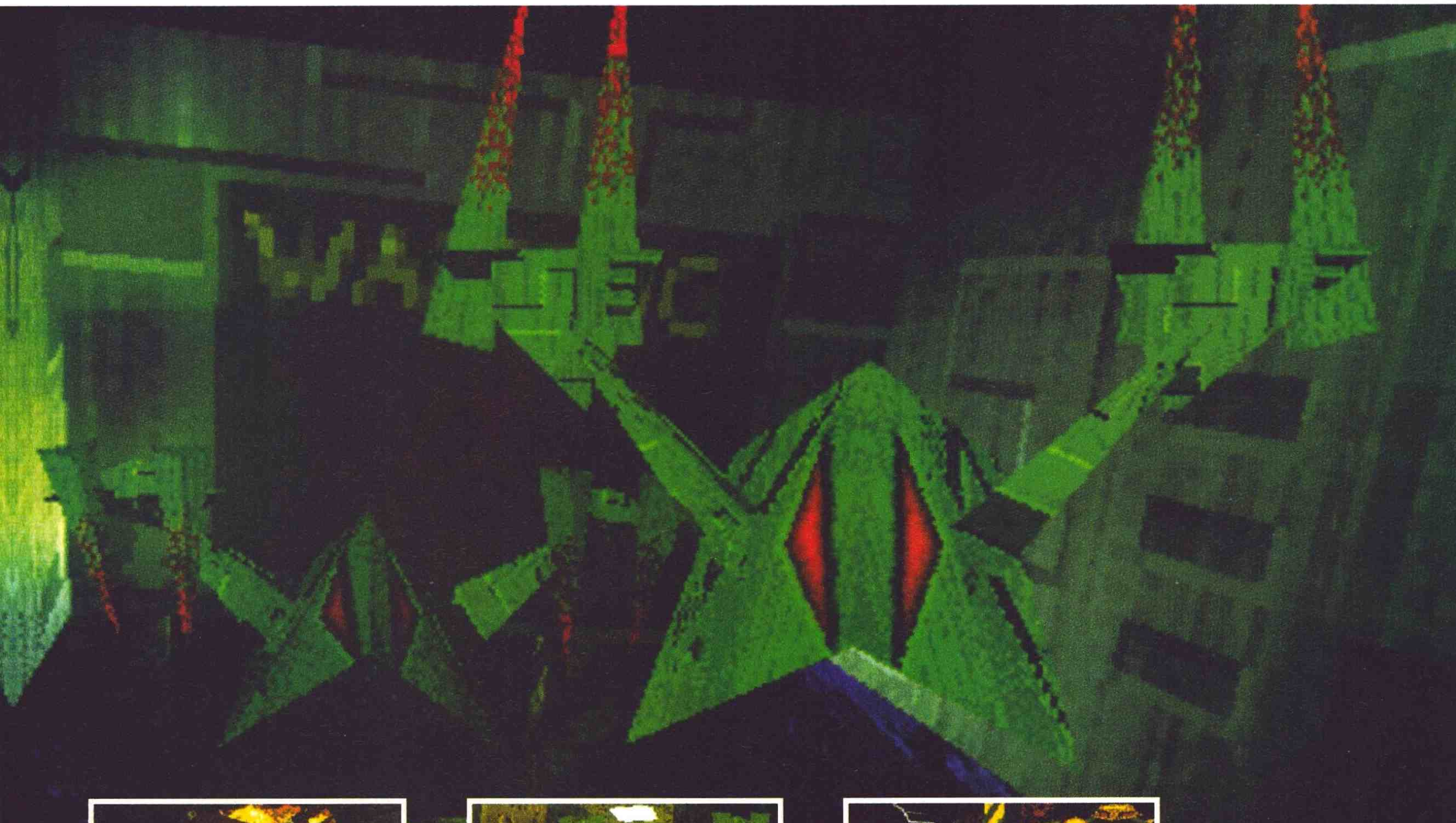
Nelle viscere delle miniere di Plutone una razza aliena ha sopraffatto la corporazione mineraria e si appresta ad invadere la terra.
Per fermare gli alieni è necessario inoltrarsi in miniere profondissime e tunnel senza fine.

Numero Verde
167-821177

CENT™

Interplay™

PIU' PROFONDA DELLA STORIA!



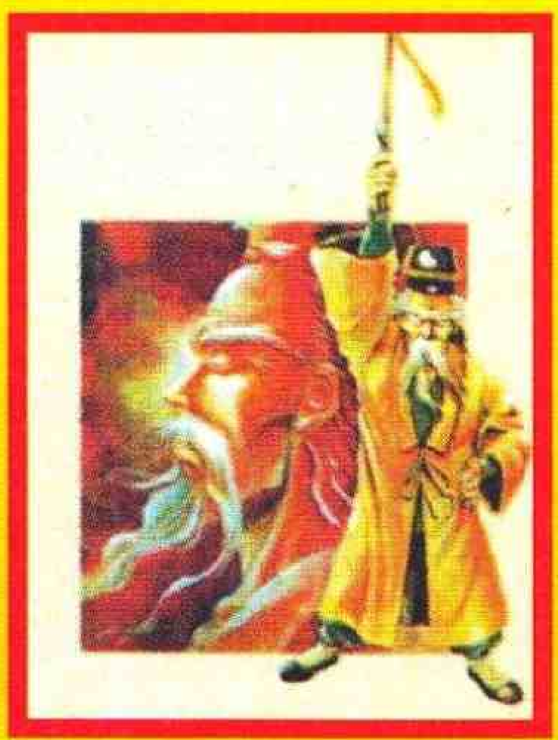
- L'unico gioco del genere con ambientazione tridimensionale e visuale a 360°.
- Avanzata intelligenza artificiale degli alieni che sono in grado di imparare e basano le proprie azioni sulla tua tattica.
- 30 livelli di azione velocissima, piena di tranelli e nemici.
- Opzione multiplayer.
- Nuova colonna sonora rock.

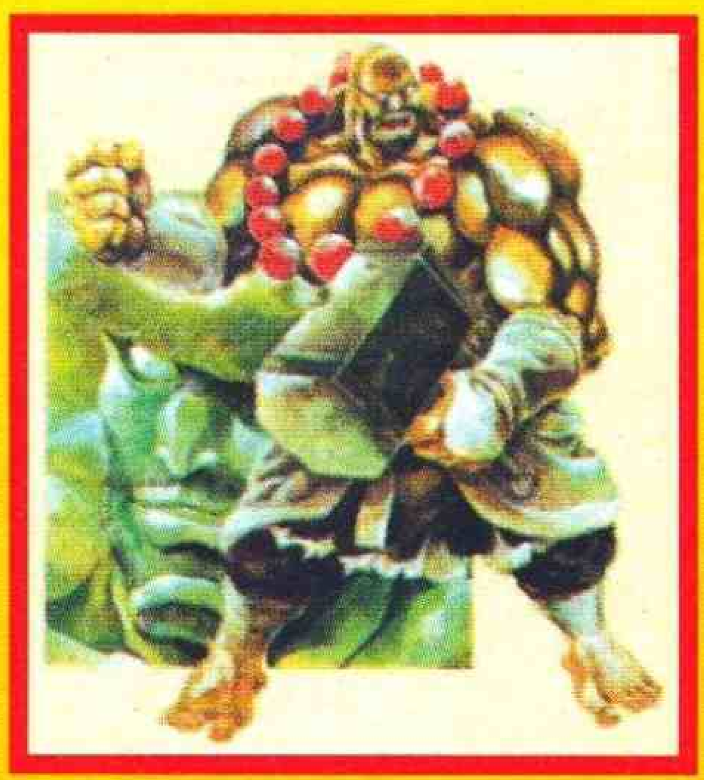
LEADER

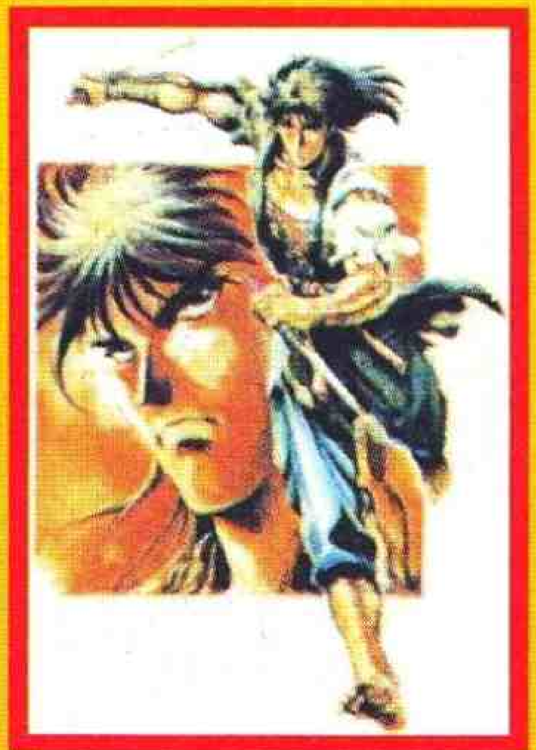
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

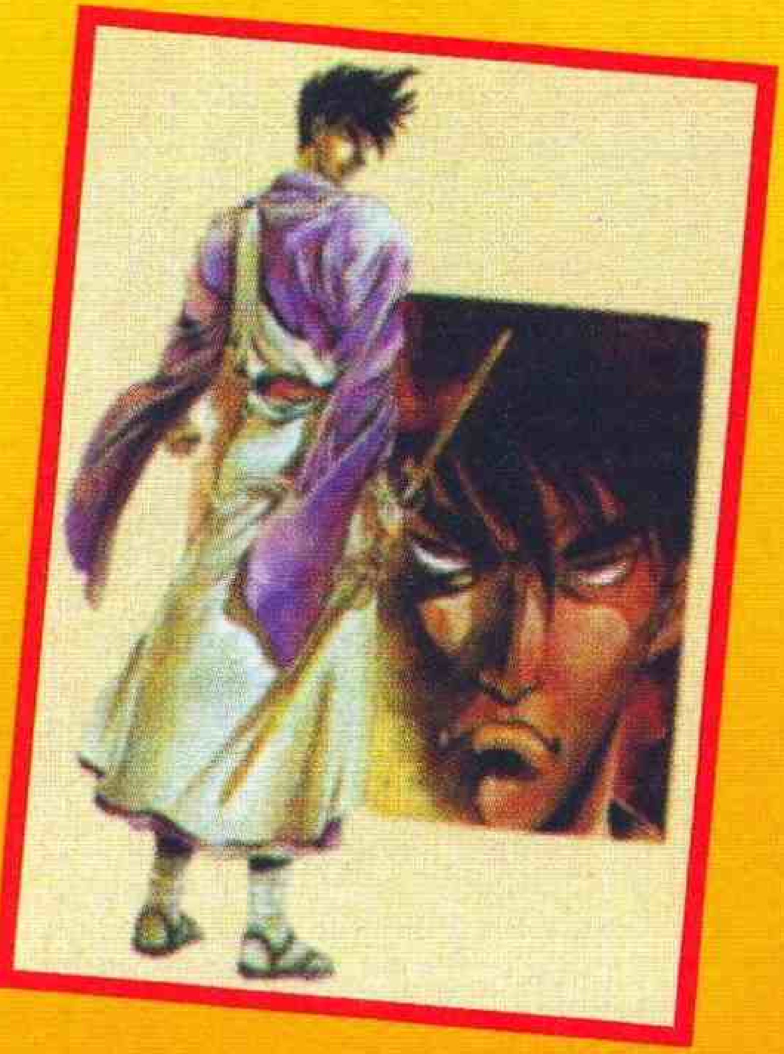
MADE I

CHE SORPRESA, UN PICCHIADURO PER NEO GEO...

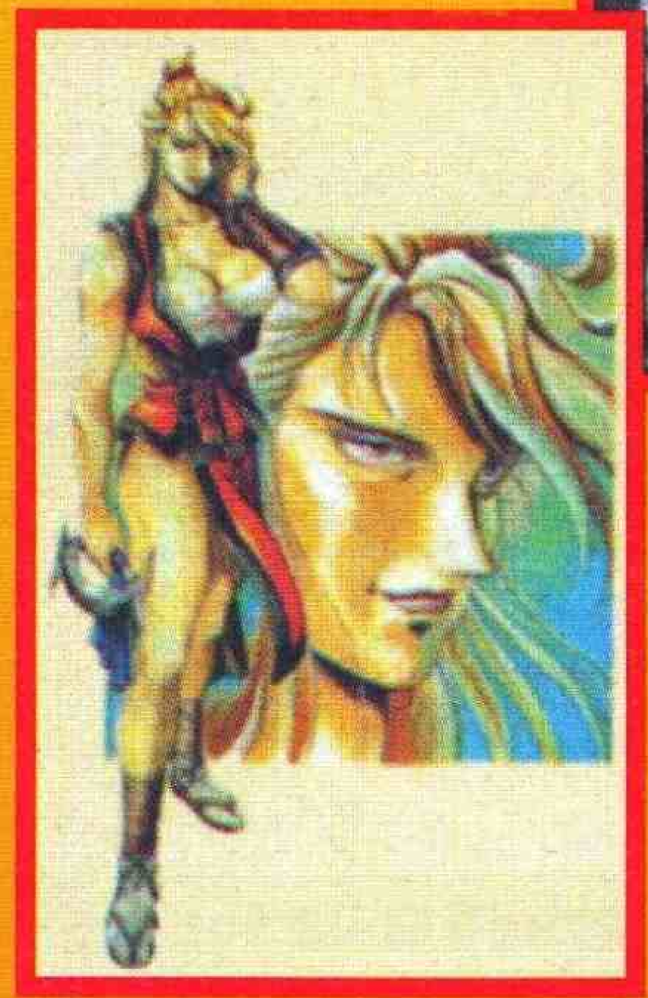








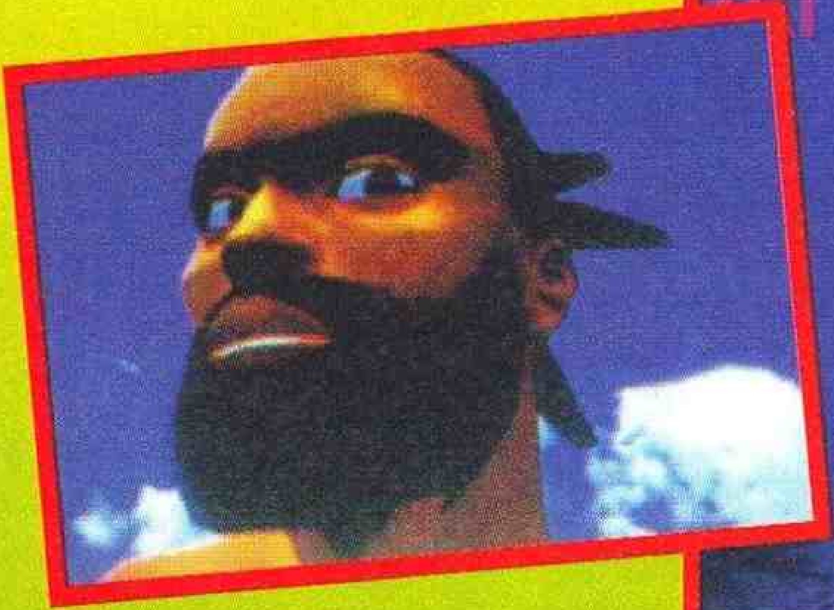
Ma quelli della SNK non si sono ancora stufati? Dopo il breve attimo di requie che ci era stato fornito con lo stupendo Puzzle Bobble, ecco che ricomincia l'ondata dei picchiaduro per Neo Geo. Questa volta si tratta di Ninja Masters, apparentemente un comune picchia-picchia nobilitato da un po' di bella grafica. Spiacente ragazzi, ma dopo aver giocato a Tekken 2...



N JAPAN

QUANTE BOTTE!

Io e il Faggio siamo quasi sempre in



"competizione", dato che le varie rubriche delle news si accavallano necessariamente. Bene, probabilmente il suddetto individuo questo mese vi mostrerà le foto di Virtua Fighter 3, con Lau e Dural che fanno bella mostra dei loro bei poligonazzi. Ebbene, queste foto non le ha nemmeno il mio esimio collega (ehm, io non ne sarei troppo sicuro - ho recuperato perfino il rastamanno - ma questa volta l'articolo lo hai consegnato prima tu... NdVF): il prode Jacky in azione, con tanto di giubbotto nuovo e faccia da tossico verace (a me non piace nemmeno un po'). E poi chi abbiamo? Il faccione da "rastamanno" di Jeffry e la delicata (si fa per dire) Pai... Sì, ma il coin-op quando lo vedremo?

ANCORA ART OF FIGHTING?

Il nuovo Neo Geo CD-Z porta anche un nuovo capitolo della saga di Art of Fighting, uno dei primi picchiaduro a far parte di

un vero e proprio "crossover" stile fumetti (Ryo Sazaki è apparso dapprima in uno dei vari Fatal Fury, poi insieme a Takuma e al tizio che sembra Fiorello sono andati nei vari King of Fighters). Che volete che vi dica? Soliti spraitoni, solite botte, solito tutto: aspettiamo di averlo per le mani per scoprire quali saranno le vere novità...

ART OF FIGHTING
龍虎の拳外伝
TM

MADE IN

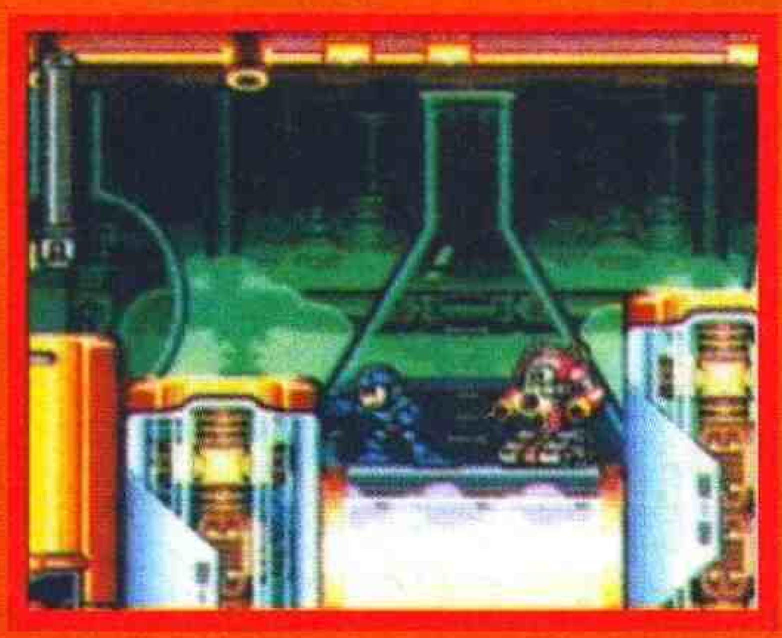
SALTA CHE TI PASSA

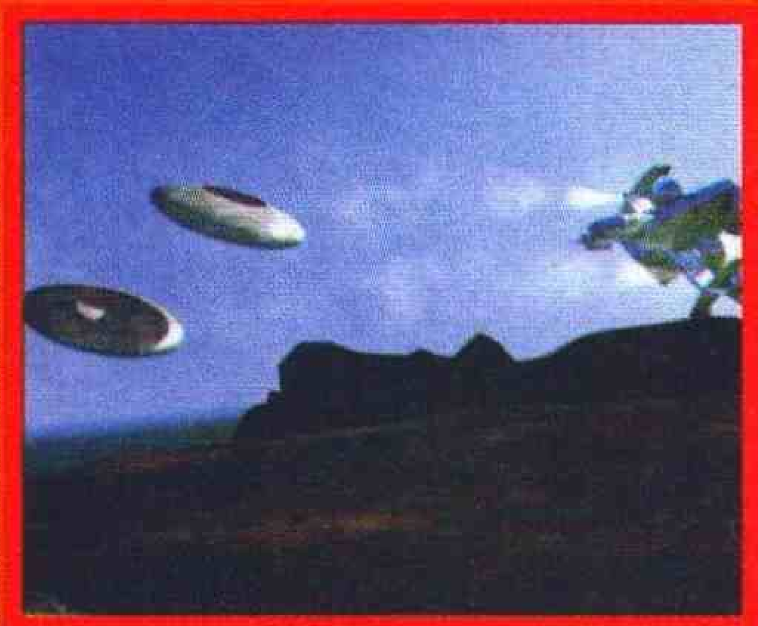
Ricordate Jumpin Flash, il primo vero gioco innovativo per

Playstation? Massì, il platform tridimensionale dove dovevate guidare un coniglio robot su alcune piattaforme per recuperare delle carote... Personalmente ritengo fosse uno dei giochi più divertenti che si siano mai visti, ed è per questo che sono felice di mostrarvi le foto dell'imminente seguito, intitolato semplicemente Jumping Flash 2. Il gioco sembrerebbe esattamente lo stesso, con qualche dettaglio grafico in più e probabilmente un numero più elevato di livelli (almeno speriamo). L'uscita è prevista per il mese prossimo: incrociamo le dita!

MEGAMAN PEGGIO DI DALLAS

E siamo arrivati all'ottavo episodio! Eccovi le foto di Rockman 8 per Saturn - le parole sono superflue.





N JAPAN

E QUESTO CHE COS'È?

Vi dice qualcosa il titolo "Tengi no Kurami II"? (Beh, almeno spero si scriva così, dato che gli appunti del nostro inviato sono abbastanza confusi). La Capcom evidentemente non si dedica solo a Street Fighter e affini: oltre al pregevolissimo Bio Hazard, visto questo mese, si sta preparando a lanciare infatti il titolo di cui sopra, una specie di picchiaduro alla Dinasty Wars ma senza i cavalli (non so se vi ricordate Dinasty Wars... Beh, l'ambientazione è più o meno la stessa). A quanto pare avremo finalmente un clone di Final Fight anche per Playstation, con tanto di samurai pettinati in maniera buffa e gare di abboffamento. Uella.

KIRBY?

Tra una cosa e l'altra non sono mai riuscito a vedere un singolo gioco della serie di Kirby, bizzarro pulcino apparentemente molto popolare tra i possessori di SNES abitanti in Giappone. Codesto Hoshi no Kirby Super Deluxe sembrerebbe un platform molto semplice, colorato e accattivante. Personalmente non saprei dirvi molto di più, anche perché ho a malapena visto un demo in movimento e queste foto, comunque so che se vi piacciono i giochi "come quelli di una volta", probabilmente questo è un titolo da non perdere.

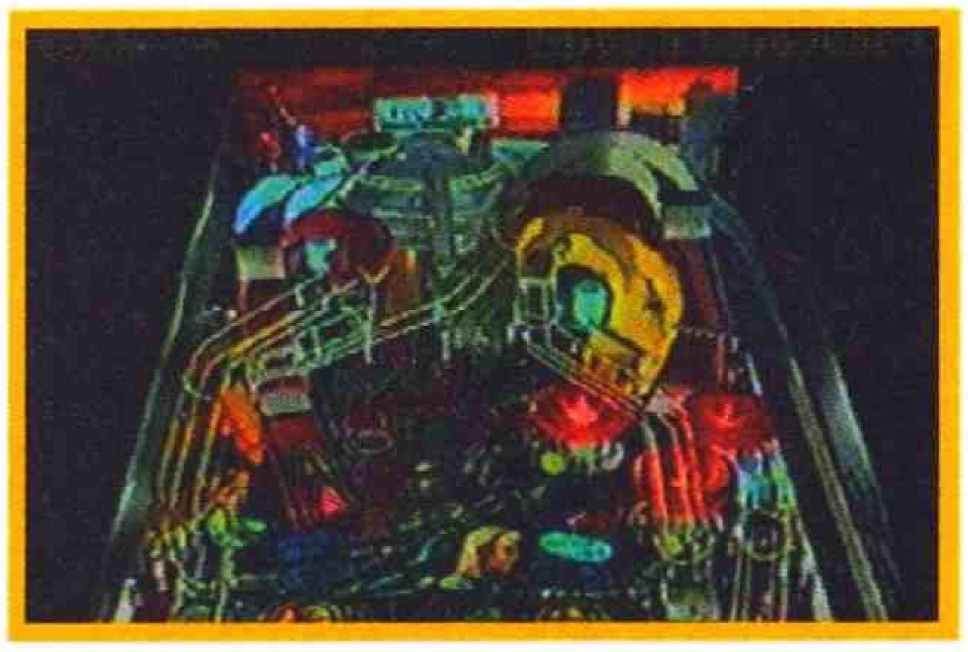
LE IDOL?

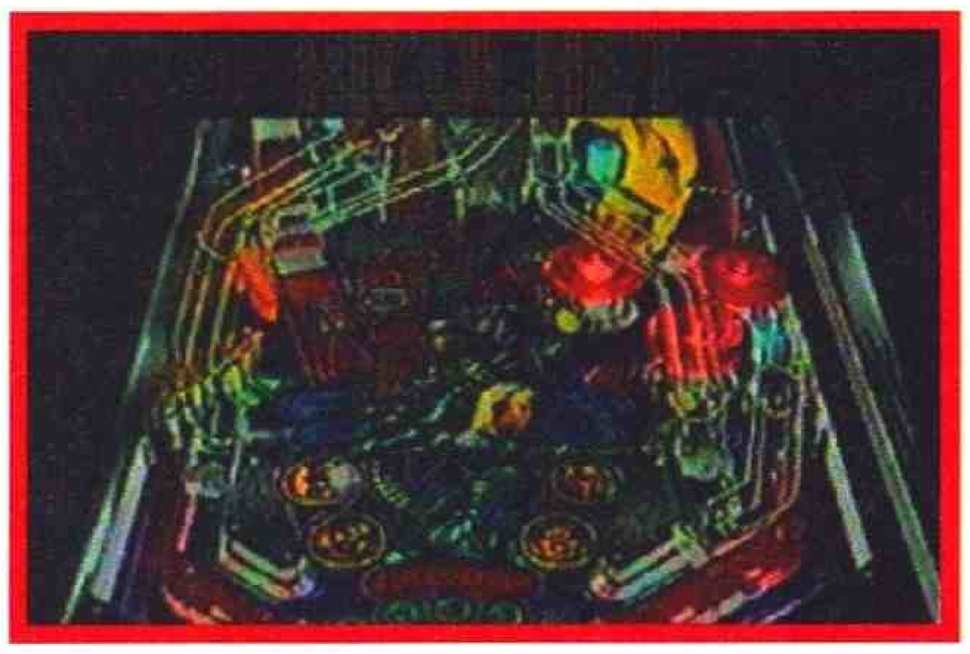
Chi legge manga saprà certo cosa o chi sono gli idol: si tratta di cantanti giapponesi che durano una o due stagioni, acclamatissimi dai giovani "per un po'" e poi dimenticati. La JVC, in collaborazione con la Sega, sta lavorando a un titolo che porti su Saturn le avventure di uno di questi complessi di "idol", probabilmente chiamato Feel. Il risultato lo potete vedere: una specie di RPG dallo stile abbastanza classico con molte canzoni inserite nel gioco (ma questo non lo potete vedere). Le tre ragazzine accovacciate dovrebbero appunto essere le Feel (sono alte rispettivamente 1 e 66, 1 e 60 e 1 e 63, le loro misure sono 87-54-88, 82-56-83 e 83-53-84... Interessante, eh?), mentre l'individuo baffuto che sorride con tale naturalezza è il regista dei video, Mr. Komede. Tanto piacere.

METTI ALLA PROVA LA TUA PLAYSTATION

TRUE PINBALL

SEI ABBASTANZA IN PALLA?





Lanciati in una folle sfida
con un PINBALL 3D finalmente VERO!

TRUE PINBALL è la simulazione più realistica oggi presente sul mercato, dove la pallina riflette gli oggetti circostanti e tiene conto degli effetti gravitazionali.

Disponi di 4 tavoli rappresentati per intero e ogni tavolo può essere visto da più angoli di visuale.

Puoi giocare con 10 palline contemporaneamente e hai gli effetti per bloccare la pallina.

TRUE PINBALL sfrutta tutte le possibilità di simulazione offerte dalla nuova piattaforma.

SONY PLAYSTATION

MANUALE IN ITALIANO

£ 129.900

ocean

LEADER

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.

I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

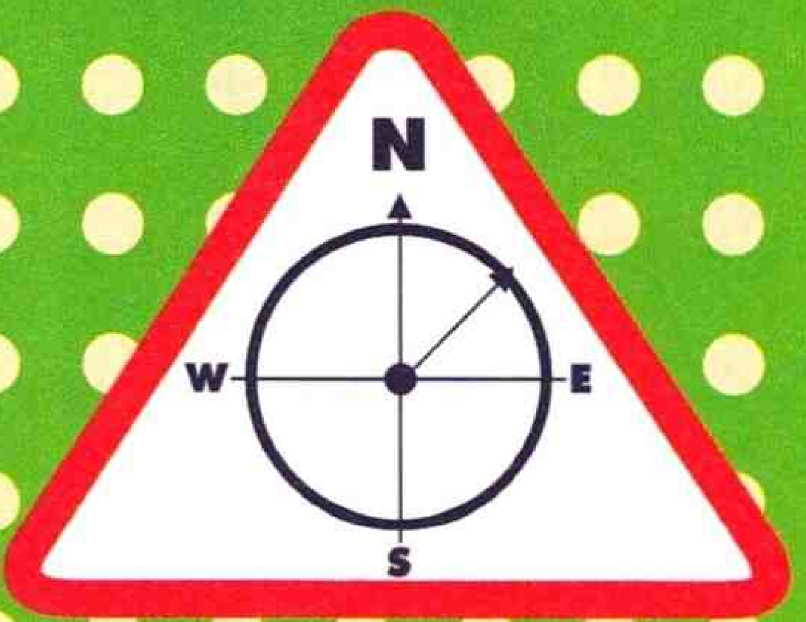
In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.



STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

92

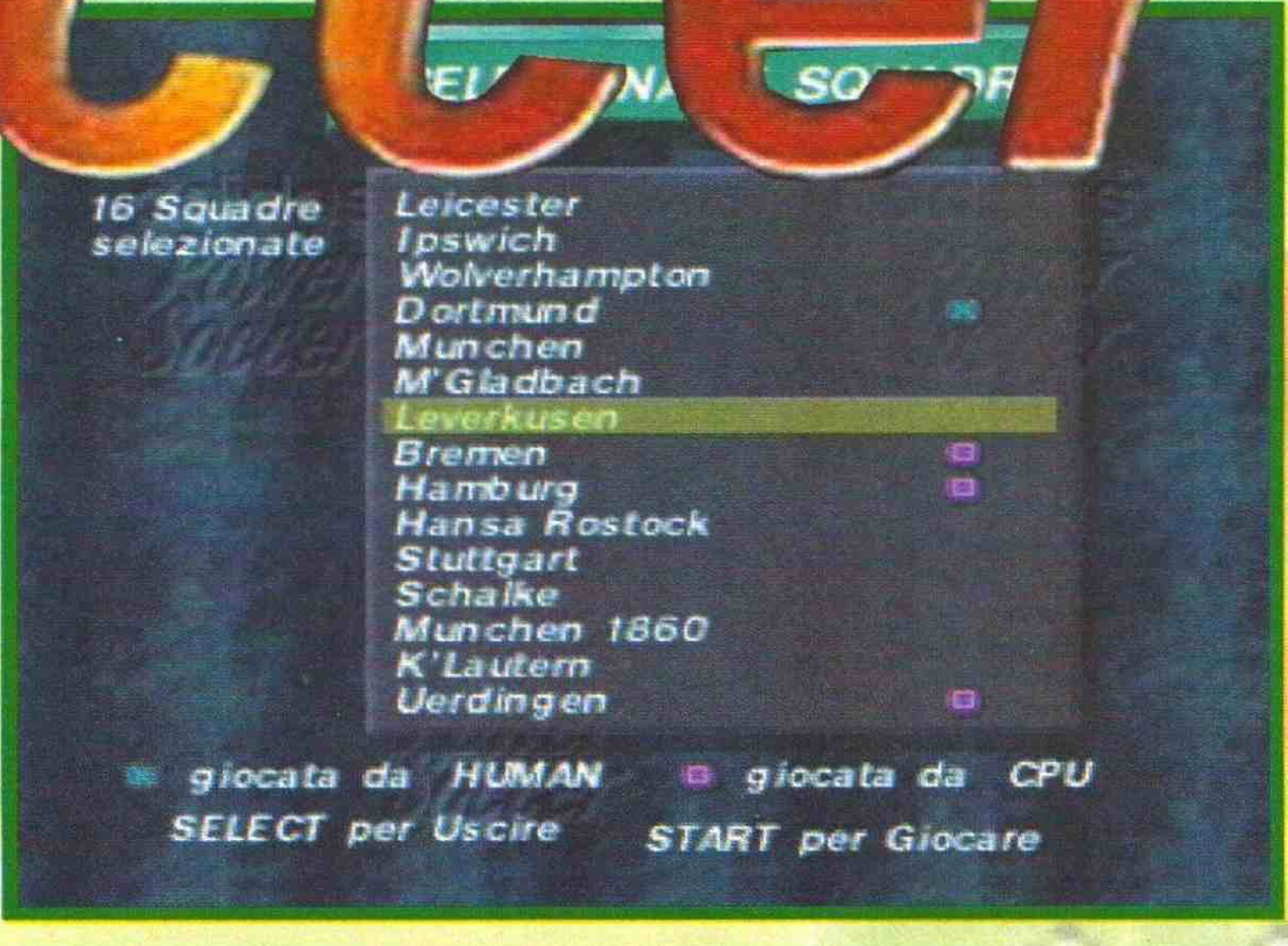
GIOCATORI	1-4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Indovinate un po' che cosa vi propone Mao questo mese? Bravi, una bella recensione di un gioco che si basa su un concept completamente nuovo...

Ci eravamo lasciati il mese scorso con la preview dell'ultima fatica targata Psygnosis, redatta dal sottoscritto appositamente per l'occasione. Come di consueto, ecco arrivare a distanza di un mese la recensione completa di quello che si preannuncia come il titolo che si contenderà, con Actua Soccer, il titolo di palma di miglior simulazione calcistica per Playstation nei prossimi mesi.

Dopo aver visionato la versione Beta (la particolare fase in cui si trovano i giochi ancora in fase di testing oppure incompleti di qualche caratteristica), avevo abbozzato un certo scetticismo, ma mi ero comunque ripromesso di esprimermi solo quando avessi avuto il prodotto finito tra le mani. Con mia, e vostra, somma gioia sono finalmente riuscito a mettere le zampe sulla versione definitiva di questo tanto blasonato Adidas Power Soccer e devo ammettere che la

adidas power Soccer



maggior parte dei dubbi sorti dalla "prima visione" è stata fugata in un battibaleno.
Ma andiamo con ordine e diamo un'impostazione canonica a questa benedetta recensione, anche perché non vorrei ritrovarmi come nella situazione del Raffo, che il mese scorso ci ha illuminato con una sconcertante recensione alla rovescia... (Grande Raffo, cosa saremmo noi senza di te?)
Il caso vuole che proprio oggi si sia giocato il recupero di Serie A e, con mio sommo rammarico, il divario tra Milan e Juve è rimasto tale: le note negative della giornata però sono giunte dal Fantacalcio, dove il mio fiuto di

Commissario Tecnico è andato a farsi benedire nel momento in cui il grandissimo Enrico Chiesa ha infilato per ben due volte la porta difesa da Pagliuca.
Che dire quindi di questo Adidas Power Soccer? Partiamo prima di tutto dalle opzioni di gioco, che si riassumono nel settaggio della durata dell'incontro, della scelta della telecronaca in tre lingue escluso l'italiano, ovviamente (nella versione beta era presente anche il commento alla partita in una suadente voce femminile: che fine ha fatto?). In italiano invece vedremo solo il testo a video ma, data la traduzione non certo perfetta non posso fare altro che sconsigliarne la visualizzazione e suggerirvi di accontentarvi dell'inglese (o se preferite il

MIO CUGGINO SA UN COLPO SEGRETO CHE SE TE LO DA DOPO TRE GIORNI MUORI !

Questo simpatico boxettino serve più che altro a esplicare tutto ciò che di osceno e antisportivo potrete fare mentre giocate a Power Soccer. A questo punto però, sorge spontanea una domanda: non è che i programmatori della Psygnosis si sono presi la briga di implementare anche delle fatality? Ai posteri l'ardua sentenza! (ovviamente scherzo! Non provate a chiamare in redazione per chiederle, tanto non esistono...)

TACKLE
L'entrata standard. Il tackle è il più classico dei modi per cercare di levare la palla all'avversario, ma il rischio di asportare tibie e ossa affini è comunque elevatissimo, così

come quello di venire beccati, soprattutto se vi capita di giocare con un arbitro piuttosto intransigente.

TACKLE A PIEDI UNITI
Questa entrata è tipica dei calciatori inglesi e in Italia si è vista solo dopo l'arrivo di Paul Ince. La maggior parte delle volte viene punita con il calcio di punizione e nel peggiore dei casi costa anche un'ammonizione.

GOMITATA
Un modo elegante per dire all'avversario diretto che "il campo è troppo piccolo per

tutti e due". La frequenza con la quale viene fischiata questa infrazione è abbastanza elevata, ma se la si fa franca è piuttosto facile ripartire in contropiede.

COLPO DEL DRAGO DI PRIMAVERA
I programmatori francesi della Psygnosis si sono sorbiti troppi film di Van Damme oppure hanno passato parecchio tempo giocando a Tekken e compagnia bella. Con questo brillante movimento potrete cercare in tutti i modi di imprimere i vostri tacchetti

sul corpo del calciatore avversario. Non passa molto inosservato e il più delle volte, l'arbitro se ne accorge (e vorrei ben vedere)...

RUSATA
"Oh, tipo ciai probblemi?". Questo è quello che ci si dice in campo e fuori quando si vuole fare a mazzate e questo è il primo

movimento che si effettua prima di cominciare a prendersi a sberle. Se l'arbitro non se ne accorge, si ha la possibilità di scaraventare l'avversario almeno quattro metri più in là e di raccogliere la palla senza molta fatica.

ROVESCIATA
Beh, non ne avete mai vista una? Comunque sia, questo movimento non

rientra nella categoria delle botte, ma dei tiri nudi e crudi. Per effettuarla è necessario eseguire un Predator Kick.

COLPO DI TACCO A SEGUIRE
Il giochetto che provo a fare da una decina di anni ma che mi è venuto solamente tre

volte: consiste nel portarsi avanti la palla sollevandola con i due piedi e facendola passare da dietro. Utile per evitare i tackle (bassi) dell'avversario.

COLPO DI TACCO
Un semplice colpo di tacco, ma se usato in modo opportuno riesce a smarcare i giocatori in qualsiasi parte del campo.

PREDATOR KICK
Come accennato nella recensione, il Predator Kick è un tiro speciale ottenibile con la pressione di due tasti simultanea-

mente. Se viene effettuato lontano dalla porta e in corsa, il tiro risulta potente e il più delle volte irresistibile, mentre se lo si fa su una palla alta, si tramuterà in una rovesciata spettacolare.

COLPO DI TESTA
Utile per sbrogliare le situazioni ingarbugliate sulle palle alte in area di rigore e con un po'
d i

abilità può divenire un'arma offensiva letale.

PALLEGGIO E TIRO AL VOLO
Una delle cose più atipiche è la possibilità di fare effettuare al proprio giocatore una

serie di palleggi sul posto per poi fargli scaricare verso la rete un bolide pauroso. Finora siamo riusciti solamente a fare degli autogol in questo modo...

COLPO DI MARADONA
Vi ricordate Maradona ai Mondiali del 1986, quando trafisse Peter Shilton durante la semifinale Inghilterra-Argentina? Beh, con questo colpo potrete emulare le sue gesta. Non è bellissimo tutto ciò?

francese e il tedesco). È anche possibile scegliere il tipo di campo (purtroppo non hanno pensato a una selezione casuale) e l'arbitro (in questo caso randomizzato). Per quanto riguarda i tipi di competizione siamo alle solite: amichevoli, campionato e coppa (questi ultimi configurabili con il numero di squadre che si preferisce).

Le telecamere della Psygnosis ci danno la possibilità di giocare attraverso sei diverse visuali di gioco ma, dopo un mese di prova, sono giunto alla conclusione che la visione di gioco migliore rimane la Virtual, che effettua uno scorrimento verticale, su e giù per il campo, che rotea e zooma a seconda di chi attacca. E qui casca l'asino: quando il Playstation si strippa in queste rotazioni, l'azione di gioco rallenta e diventa scattosa, cosa abbastanza insolita per una macchina di questo calibro.
I movimenti dei giocatori li trovate descritti nel box apposito e quindi non sto qui a elencarli, ma due parole vanno spese per spiegare cosa è e come funziona il Predator Kick, che prende il nome dalle scarpe "spaziali" dell'Adidas (che per chi non l'avesse ancora capito è lo sponsor ufficiale di questo gioco!).
Il Predator Kick è un tiro molto particolare ed è effettuabile premendo contemporaneamente due tasti: la potenza di questo tiro

è talmente devastante che il portiere non riesce nemmeno a bloccarla e il più delle volte stramazza al suolo, respingendo il pallone in mezzo all'area di rigore oppure deviandolo in calcio d'angolo. Quando proprio va di lusso invece, il portiere si diletta nel trascinare il pallone dentro la porta, permettendo il classico gollonzo (avete presente Bucci in Juve - Parma? Beh, molto simile!).
Se da un lato il Predator Kick è una caratteristica che rende Adidas Power Soccer un prodotto atipico e unico nel suo genere, dall'altro lo sminuisce: è davvero troppo facile segnare con questo metodo, vi dimenticherete ben presto

del tiro semplice (la cui percentuale di trasformazione in gol è del 3%) e passerete il resto delle partite a piallarvi il dito sui due tasti tentando improponibili conclusioni da quaranta metri (che parecchie volte riescono anche a mettere in difficoltà il portiere!). Per il resto, grafica e sonoro si assestano su livelli più che sufficienti, ma che comunque potevano essere curati meglio. Ah, preso dalla foga, mi stavo dimenticando di dire che le squadre, sono ispirate a quelle reali, ma NON sono quelle reali: i nomi dei calciatori sono stati storpiati (invece di Cantona, troverete Cartona e così via), idem per le squadre (London Highbury, per esempio, è l'Arsenal). Altro lato negativo è la presenza di sole squadre appartenenti ai campionati francesi, tedeschi e inglesi.
Se non siete dei patiti di calcio, Power Soccer è quello che fa per voi: divertente, frenetico e ben realizzato. Se siete dei puristi della disciplina invece, allora vi conviene buttarvi su Fifa (che non ho ancora visto, purtroppo) e Actua. I Predator Kick alla lunga stancano...

Andrea "MAO" Della Calce

MA

Rieccoci. Ogni mese vi dico che non mi piace il calcio, e ogni mese appare un gioco dedicato alla succitata disciplina che ci intrippa a non finire. Paua Socca non è propriamente un capolavoro, ma se non altro è un bel gioco molto vario, divertente e ricco di possibilità. Le "mosse" a disposizione dei giocatori sono davvero tante e a volte è divertente atterrare coi tacchetti sulla nuca degli avversari gridando "oriuchen". A parte questo... Bah? Power Soccer è senza dubbio un buon titolo per i patiti del pallone, vi soddisferà tutti quanti e vi sollazzerà, anche se a qualcuno i Predator Kick daranno un po' fastidio (una pallonata da metà campo che ammazza il portiere e entra in rete... ma per favoreee...)(come a me. Vinci sempre così... NdMAO).

PLAYSTATION	
GRAFICA + buone animazioni - a volte scattosa	89
SONORO + grandissimo il pubblico - un po' meno tutto il resto	89
GIOCABILITÀ + abbastanza immediato - parecchie combinazioni di tasti	94
LONGEVITÀ + bello in due - ciclico	90
PSYGNOSIS	92

ECCO DOVE PUOI TROVARE I PRODOTTI LEADER

ABRUZZI: COMPAS - VIA MULINO DI PILE 13 - L'AQUILA (AQ) ◆ PIEMME - VIA AMENDOLA 25 - AVEZZANO (AQ) ◆ VIDEO COMP - VIA TRIESTE 18/20 - AVEZZANO (AQ) ◆ DIESSEPI - VIA S.ZECCA 13 - CHIETI (CH) ◆ CM COMUNICATION - VIA DEL CIRCUITO 160 - PESCARA (PE) ◆ COMPUTER MARKET S.N.C. - VIA TRIESTE 79/81 - PESCARA (PE) ◆ DIMENSIONE INFORMATICA - VIA BALILLA 30 - PESCARA (PE) ◆ INFOLAND S.R.L. - VIA G. PEPE 89 - PESCARA (PE) ◆ LOGIN - VIA COLLE DI MORO - CITTA' S.ANGELO (PE) ◆ MEGA COMPUTER - NAZ.LE ADRIATICA NORD 76 - PESCARA (PE) ◆ SITA - VIALE MARCONI 361 - PESCARA (PE) ◆ CIABATTONI LUIGI - VIA VITTORIO-C. COMM. PORTICI - GIULIANOVA (TE) ◆ DI GIANNATALE - VIA CRUCIOLI 11/19 - TERAMO (TE)

CALABRIA: SOUTHWARE COMPUTER - VIA NINO BIXIO 32/A - REGGIO CALABRIA (RC) ◆ TARGET - CORSO VITTORIO EMANUELE - REGGIO CALABRIA (RC)

CAMPANIA: CAPRI GRAPHIC - VIA LISTRIERI N 17 - CAPRI (NA) ◆ GIOCA MONDO SRL - S.COSMO FUORI PORTA NOLANA 44 - NAPOLI (NA) ◆ I.D.C. INFO DATA COMUNICATION - V.LE AUGUSTO 138-FUORIGROTTA - NAPOLI (NA) ◆ INFORMATICA ESSE - VIA LIBERTA' 258/B - PORTICI (NA) ◆ LA CAMERA OSCURA - VIA PIETRO CASTELLINO 22 - NAPOLI (NA) ◆ MARTINA SAS - VICO FERROVIA 17/18 - NAPOLI (NA) ◆ SEGANINTENDOMANIA SAS - VIA CRISPI 18 - NAPOLI (NA) ◆ SOFTLAND - VIA CONSALVO CARELLI 35 - NAPOLI (NA) ◆ FARINV S.R.L. - VIA BRODOLINI 1 - BATTIPAGLIA (SA) ◆ NEW COMPUTER MARKET SRL - CORSO GARIBALDI 65 - SALERNO (SA) ◆ SUPER UNION SALERNO SRL - V.CAIO TREBAZIO TESTA - SALERNO (SA)

EMILIA: AVALON BOLOGNA - VIA PETRONI 6 - BOLOGNA (BO) ◆ BRAIN PUMP - VIA TIMAVO 7/B - BOLOGNA (BO) ◆ CARTOLERIA PORTANOVA SAS - VIA PORTANOVA 18/A - BOLOGNA (BO) ◆ CARTOLERIA STERLINO SRL - VIA MURRI 73/C-D 75/A-B - BOLOGNA (BO) ◆ COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER - VIA EMILIA PONENTE 56 - BOLOGNA (BO) ◆ COMPUTER SUPPORTS SHOP SRL - VIA MARYLIN MONROE 2 - CASALECCHIO DI RENO (BO) ◆ E.C.S. DI SCHETTINO FABIO - VIA CASARINI 3/C - BOLOGNA (BO) ◆ HI-FI IMOLA SRL - VIA CAVOUR 16 - IMOLA (BO) ◆ RICORDI MEDIASTORE - VIA U. BASSI 1/2 - BOLOGNA (BO) ◆ DIMENSIONE INFORMATICA SRL - VIA S. FAUSTINO 155/P - MODENA (MO) ◆ MICROINFORMATICA - VIA TIEN AN MEN 15 - SASSUOLO (MO) ◆ NOVIMPRESA SRL - PIAZZA CITTADELLA 30 - MODENA (MO) ◆ ORSA MAGGIORE SRL - PIAZZA MATTEOTTI 20 - MODENA (MO) ◆ ORSA MAGGIORE SRL - VIALE DELLO SPORT 50/22. - MODENA (MO) ◆ SILMAR FOTOSTUDIO DI - VIALE G. CARDUCCI 34/36/38 - CARPI (MO) ◆ WORLD GAMES DI BRAGLIA - VIA F. CAVALLOTTI 130/9 - SASSUOLO (MO) ◆ 2L COMPUTERS SNC - STRADONE FARNESE 2/U - PIACENZA (PC) ◆ BIT AND BYTE SRL - PIAZZALE VELLELA 5 - PIACENZA (PC) ◆ DELTA COMPUTER - VIA MART.DELLA RESISTENZA 15/G - PIACENZA (PC) ◆ ELECTRONIC FUN SNC - C.SO VITTORIO EMANUELE 142 - PIACENZA (PC) ◆ GRAZZINI SRL (PIACENZA) - V.ATL.AZZ.D'IT./C.TRO FARNESE - PIACENZA (PC) ◆ M.A.R.R. - VIA J. F. KENNEDY 2 - FIORENZUOLA D'ADDA (PC) ◆ PC SHOP - STRADONE FARNESE 2Q - PIACENZA (PC) ◆ PEDRINI GIUSEPPE - VIA DANTE 47/G - PIACENZA (PC) ◆ VIDEOSTAR DI CORAZZA MARCO - VIA S. SIRO 7 - PIACENZA (PC) ◆ CD ONE DI MENDI GABRIELE - VIA S. PERTINI 45 - COLLECCHIO (PR) ◆ EMA ELETTRONICA INDUSTRIALE - VIA VITO AIMI 2 - FIDENZA (PR) ◆ WENT INFORMATICA SRL - V.LE FRATTI 30 A/B - PARMA (PR) ◆ ZANICHELLI GEMMINO - VIA SAFFI 78/B - PARMA (PR) ◆ ZETA INFORMATICA DI ZANELLA - VIA SOFIA 9 - PARMA (PR) ◆ COMPUTER LINE SRL - VIA S.ROCCO 10/C - REGGIO EMILIA (RE)

FRIULI VENEZIA GIULIA: HALL MARK SAS - VIA ROMANA 169 - MONFALCONE (GO) ◆ COMPUTER POINT SAS - VIA BERTOSSI 17 - PORDENONE (PN) ◆ FORNIRAD - VIA CONTI 11/B - TRIESTE (TS) ◆ MURRISOFT SRL - VIA TORREBIANCA 26 - TRIESTE (TS) ◆ RADIO ANCONA - VIA F. SEVERO 95 - TRIESTE (TS) ◆ VIDEOLANDGAMES - VIA RISMONDO, 4 - TRIESTE (TS) ◆ CASA DEL BIMBO SNC - VIA AQUILEIA 15A - UDINE (UD) ◆ COMPUTER SUPPORTS SHOP SRL - VIA COTONIFICIO 22 - TORREANO DI MARTIGNACCO (UD) ◆ FRIULI - MICHIELI S.R.L. - VIALE PALMANOVA 215/217 - UDINE (UD) ◆ MOFERT 5 - VIA LEOPARDI 24/A - UDINE (UD) ◆ MOFERT SNC - VIALE EUROPA UNITA 41 - UDINE (UD) ◆ ZAMI SRL - VIALE UNGHERIA 60 - UDINE (UD) ◆ ZAMI SRL - VIALE PALMANOVA, 217 - UDINE (UD)

LAZIO: CART & BIT SERVICE SRL - VIA CHIESUOLA 1 - LATINA (LT) ◆ FABER INFORMATICA SAS - VIA OLIVELLA 1 - FORMIA (LT) ◆ GUIDA INFORMATICA - PIAZZA OBERDAN 1 - SABAUDIA (LT) ◆ KEY BIT ELETTRONICA - VIA CIALDINI 8-10 - LATINA (LT) ◆ SYSTEMA SNC DI LUCCI SANDRO - VIA VITRUVIO 183 - FORMIA (LT) ◆ TECNO SYSTEMS SAS - VIA LAVANGA 76 - FORMIA (LT) ◆ ACILIA COMPUTER SAS - VIA GIOVANNI BOLDINI 14/H - ACILIA (RM) ◆ ADDOGRAFICA - LUNGOTEVERE DEGLI INVENTORI 26 - ROMA (RM) ◆ ARICO' GIOVANNI - VIA MAGNA GRECIA 71 - ROMA (RM) ◆ AVC SHOP SERVICE - VIA EMPOLITANA - TIVOLI (RM) ◆ BABY CENTER - VIA OJETTI 247 - ROMA (RM) ◆ BYTELANDIA - VIA BISAGNO 38/40 - ROMA (RM) ◆ COMPUTEL SRL - VIA ETTORE ROLLI 33 - ROMA (RM) ◆ COMPUTER SCHOOL 2000 - VIA MURA DEI FRANCESI - CIAMPINO (RM) ◆ COMPUTERMANIA SNC DI - VIA DEI DURANTINI 62 - ROMA (RM) ◆ DI SALVO & DELLA MARTIRA SRL - VIA S. PALLAVICINI 12/14 - ROMA (RM) ◆ EASY COMPUTER - VIA ALBA 63 - ROMA (RM) ◆ F.B.COMPUTERS SRL - PIAZZA MANCINI 3/A - ROMA (RM) ◆ F.LLI AGOSTINELLI S. & G. SNC - CORSO A.GRAMSCI 26 - GENZANO (RM) ◆ G.P.L. SOFT - VIA COLUMELLA 15 E-F-G - POMEZIA (RM) ◆ GAME 94 S.R.L - VIA DEL CLEMENTINO 95 - ROMA (RM) ◆ GAME FEVER - VIA DELLA BALDUINA 29 - ROMA (RM) ◆ GARZOLI LUCIANO - VIA VAL DI SANGRO N.25 - ROMA (RM) ◆ GEDY S.R.L. - VIA BENGASI 20 - ANZIO (RM) ◆ GIOCOFOLLIA SRL - VIA PARMA 5 - ROMA (RM) ◆ INFORMA SRL - VIA GERMANICO 31 - ROMA (RM) ◆ L'ANGOLO DEL COMPUTER - VIA CASE NUOVE 3 - CIVITAVECCHIA (RM) ◆ LA CHIOCCIA GIOCATTOLI - V.LE MARCONI N. 277 - ROMA (RM) ◆ LEONARDO SRL - VIA PANFILO CASTALDI 7 - ROMA (RM) ◆ LITTLE MELODY - VIA MONTE DELLE CAPRE - ROMA (RM) ◆ LYSTON SRL - VIA GREGORIO VII N.428 - ROMA (RM) ◆ M.M. SOFTWARE E COMPUTERS - VIA A. OLIVIERI 59/B - ROMA (RM) ◆ METROIMPORT NEW SRL - VIA ANASTASIO II 438 - ROMA (RM) ◆ MULTIMEDIA POINT - VIA APPIA NUOVA 130 - ROMA (RM) ◆ NEW PLOTTER CENTER SRL - VIA V. SPURINNA 105 - ROMA (RM) ◆ ODIS SRL - PIAZZA PONTE LUNGO 31 - ROMA (RM) ◆ P.C.C. COMPUTER HOUSE SNC - VIA CASILINA 283/A - ROMA (RM) ◆ PC WARE SRL - VIA C. PIRZIO BIROLI 60 - CIAMPINO (RM) ◆ PERGIOCO SRL - VIA DEGLI SCIPIONI 109/111 - ROMA (RM) ◆ PLANET GAMES SRL - VIA MONTEVERDE 120 - ROMA (RM) ◆ POCHESCI ANGELO - VIA DE GASPERI 34 - PALESTRINA (RM) ◆ RADIO MOBILI S.T.I.L.E. SRL - VIA TUSCOLANA 1252 - ROMA (RM) ◆ SEC SPA - VIA MAGNA GRECIA - ROMA (RM) ◆ SPAZIO P.C. SRL - VIA CHOPIN 27 - ROMA (RM) ◆ TAKE AWAY - VIA TRIPOLITANA 164 - ROMA (RM) ◆ CENTER GAMES - C.COMM.DIAMANTE - CATTOLICA (RM)

LIGURIA: A.C.G. SRL - VIA DELLA CONSOLAZIONE 14R - GENOVA (GE) ◆ ABM COMPUTERS SRL - PIAZZA DE FERRARI 2 - GENOVA (GE) ◆ ABM COMPUTERS - P.ZZA PORTELLO 12 - GENOVA (GE) ◆ AZ WORLD - VIA DI FRANCIA - GENOVA (GE) ◆ BARTOLI SEVERINO - VIA SARDORELLA 4R - BOLZANETO (GE) ◆ BIT SHOP DI TERZI - VIA ORSI 41/23 - CHIAVARI (GE) ◆ C.S. ITALIA SAS - VIA PRIVATA REGGIO 17 ROSSO - GENOVA (GE) ◆ CD MANIA - VIA BRIGATA LIGURIA - GENOVA (GE) ◆ CD MANIA DI MARINELLI IVAN - VIA BRIGATA LIGURIA 63R - GENOVA (GE) ◆ COMPUTER UNION SRL - VIA MOLTENI 50/R - SAMPIERDARENA (GE) ◆ ELETTRONICA RADIO TELEVISIONE - CORSO MATTEOTTI 109 - S. MARGHERITA LIGURE (GE) ◆ ELITE COMPUTERS - VIA TRAVERSO 69R - GENOVA (GE) ◆ EUROMATIC DI CARINI M. LUISA - CORSO EUROPA 383 - GENOVA (GE) ◆ EXPERT TIGULLIO SRL - VIA SAN RUFINO 6 - CHIAVARI (GE) ◆ FOTO MAURO - VIA CANEPARI 183 - RIVAROLO (GE) ◆ FRATELLI PAGLIALUNGA - VIA MAZZINI 4/19 - RAPALLO (GE) ◆ GAMEMANIA SRL - VIA PIACENZA 294/295R - GENOVA (GE) ◆ GAMES POINT - VIA ENTELLA 172 - CHIAVARI (GE) ◆ GENTILOTTI G - VIA MARCO SALA 18 - GENOVA (GE) ◆ GRAZIOTTI SESTRI SAS - VIA PUCCINI 61 - SESTRI PONENTE (GE) ◆ ICS TELEINFORMATICA SAS - VIA BRIGATA LIGURIA 35R - GENOVA (GE) ◆ IL BALILLA - VIA F.APRILE 112/R - GENOVA (GE) ◆ MASSA AGOSTINO - VIA CAMOZZINI 17/18 - GENOVA (GE) ◆ MULTIMEDIA 94 - VICO CAMPETTO - GENOVA (GE) ◆ NUOVA INPUT SNC - VIA LUNGOMARE DI PEGLI 47C - GENOVA (GE) ◆ ORLANDINI DISCHI SRL - VIA FIESCHI 37/R - GENOVA (GE) ◆ RAINBOW COMPUTING SAS - VIA GESTRO 10/A - GENOVA (GE) ◆ SCABINI GIOCATTOLI - VIA RETA 7/9 - BOLZANETO (GE) ◆ SOGNE TV SNC - VIA MARCONI 15 - SAVIGNONE (GE) ◆ STAR GAME - VIA G. COLANO 47 R - GENOVA - BOLZANETO (GE) ◆ SYSTHEMA SAS DI ARISTARCO Y., - VIA ASSAROTTI 56R - GENOVA (GE) ◆ TELEPHONE CENTER - P.ZZA CAMPETTO 15 R - GENOVA (GE) ◆ VIDEO PARK SRL - VIA CARDUCCI 5/7 R - GENOVA (GE) ◆ VIDEON SRL - VIA ARMENIA 15R - GENOVA (GE) ◆ INTEL SAS DI SALVATORE - VIA ARMELO 51 - IMPERIA (IM) ◆ ARCANGELO SCAGLIARINI & C. SAS - VIA GENOVA 88 - LA SPEZIA(SP) ◆ CD HARDWARE - P.ZZA MATTEOTTI 14/16 - LA SPEZIA (SP) ◆ COMPUTER MANIA - VIA GENOVA 33/35 - CEPARANA (SP) ◆ EMMEPIESSE SRL - C.SO NAZIONALE 180 - LA SPEZIA (SP) ◆ SCAGLIARINI - VIA GENOVA 88 - LA SPEZIA (SP) ◆ SOFTMANIA SNC DI PORTONATO C. - PIAZZA CADUTI LIBERTA` 25 - LA SPEZIA (SP) ◆ ATHENA INFORMATICA SRL - VIA CARISSIMO E CROTTI 16/R - SAVONA (SV) ◆ BLASTER - VICO DI CREMA 13R - SAVONA (SV) ◆ C.S. ITALIA - CSO RICCI C.C. IL GABBIANO 59 - SAVONA (SV) ◆ CELESIA ENZA - VIA GARIBALDI 144/146 - LOANO (SV) ◆ DIGITAL LABS SNC DI FIORENTINA - PIAZZA MARTIRI DELLA LIBERTA' - SAVONA (SV) ◆ PASSWORD VIDEO G. - VIA N.SAURO 74/76 - ALBENGA (SV) ◆ PONS SA - SCORSO ROMA 94 - LOANO (SV) ◆ SCK COMPUTER - VIA PIAVE 78 - SAVONA (SV)

LOMBARDIA: GRAZZINI SRL - VIA CECILIO 3 - COMO (CO) ◆ IL COMPUTER DI FERRARI CATIA - VIA INDIPENDENZA 88/90 - COMO (CO) ◆ LAGO SNC - VIALE MASSENZIO MASIA 79 - COMO (CO) ◆ MULTIMEDIA POINT SRL - VIA MONTE ROSA - VILLA GUARDI (CO) ◆ RIGHI ELETTRONICA - VIA TARCHINI 45/47 - OLGIATE COMASCO (CO) ◆ SANTINI EGIDIO & C. SAS - VIA OLTRECOLLE 23 - LIPOMO (CO) ◆ VIDEO ISLAND - VIA MORAZZONE, 13 - COMO (CO) ◆ BREVI SRL - VIA MONTE CORNAGERA 3 - BERGAMO (BG) ◆ MEGABYTE 2 SRL - VIA SCURI 4 - BERGAMO (BG) ◆ TINTORI ENRICO & C. SNC - VIA BROSETA 1 - BERGAMO (BG) ◆ TUTTO COMPUTER SNC - VIA S. ANTONIO 4 - COSTA VOLPINO (BG) ◆ CENTRO PROFESSIONALE AUDIO - VIA PROVINCIALE 41 - ADRO (BS) ◆ CERESA DANIELE - VIA SPALTO S.MARCO - BRESCIA (BS) ◆ DAS COMPUTER SRL - VIALE S.EUFEMIA 94 - BRESCIA (BS) ◆ DIMENSIONE UFFICIO - VIA MONTESUELLO 12/A - BRESCIA (BS) ◆ ELETTROCASA SRL - VIA PROVINCIALE 38 - GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) ◆ GIERRETI & P MANAGEMENT I. - VIA MAZZINI, 70 - BRENO (BS) ◆ GIERRETI & P MANAGEMENT I. - VIA CASTELLAZZO, 22 - PISOGNE (BS) ◆ MASTER SRL - VIA F.LLI UGONI 10/B - BRESCIA (BS) ◆ MEGABYTE SRL - VIA XXV APRILE 14/A - BRESCIA (BS) ◆ TC CENTRO BRESCIA SRL - VIA MALTA 12 - BRESCIA (BS) ◆ TC STORE - VIA V.EMANUELE ANG.VIA BULLONI - BRESCIA (BS) ◆ VIDEOGRIFFE SNC - VIA OSPEDALE VECCHIO 27 - CHIARI (BS) ◆ COMPUTER SHOP SAS - VIA APPIANI 3 - LECCO (LC) ◆ FUMAGALLI SNC - VIA CAIROLI 48 - LECCO (LC) ◆ ACFO SNC - VIA GRANDI 6, C/O CENTRO COMM. - LODI (LO) ◆ CERRI BATTISTA - PIAZZA PEROSI 10 - S. ANGELO LODIGIANO (LO) ◆ COMEL SRL - V.LE MILANO 10 - LODI (LO) ◆ S.I.M. DI MORENO BOSELLI - VIA CAVOUR, 64 - SANT'ANGELO LODIGIANO (LO) ◆ ZUCCHETTI INFORMATICA S.R.L. - VIA S. FEREOLO, 9/A - LODI (LO) ◆ A.C.T.E. SNC - VIA DIAZ 9 - VIMERCATE (MI) ◆ AG INFORMATICA - VIA SILVA 49 - MILANO (MI) ◆ AI BALOCCHI - VIA MENTANA 5/7/9 - MONZA (MI) ◆ AL RISPARMIO SAS - VIALE MONZA 194 - MILANO (MI) ◆ AL RISPARMIO SAS - VIALE MONZA 204 - MILANO (MI) ◆ AL RISPARMIO SAS - VIALE ARETUSA 37 - MILANO (MI) ◆ AL RISPARMIO SAS - VIALE V. VENETO 20 - MILANO (MI) ◆ ALCOR 1 - VIALE BLIGNY - MILANO (MI) ◆ ALL GAMES SAS - VIA LIBERTA' 28 - S. DONATO MILANESE (MI) ◆ AMADEUS S.R.L. - VIA MECENATE, 30/1 - MILANO (MI) ◆ ARIVIVIS - P.ZZA I MAGGIO 13 - CORSICO (MI) ◆ ARKE' DI BELTRAME SIMONA - VIA MARSALA, 91 - BRUGHERIO (MI) ◆ ART OF NESSIE SNC DI - VIA GRANDI 17 - CESANO BOSCONE (MI) ◆ ASYSTEL SPA - VIA LUCIANO 15 - MILANO (MI) ◆ ATLANTIDE DI PAVESE ERNESTO - VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI) ◆ AVALON MILANO - VIA SETTEMBRINI 20 - MILANO (MI) ◆ BCS S.A.S. DI ALDO CARBOGNANI - VIA MONTEGANI 11 - MILANO (MI) ◆ BIDIEMME SNC - VIA NUOVA VALASSINA, 125 - LISSONE (MI) ◆ BIT 84 S.A.S. - VIA ITALIA 4 - MONZA (MI) ◆ BRUNO CASTOLDI SRL - C.SO LODI 9 - MILANO (MI) ◆ CARRETTI GIANFRANCO & C. SRL - VIA RICCIARELLI 3 - MILANO (MI) ◆ CASA DEL GIOCATTOLO - VIA MIMOSE 65 - ROZZANO (MI) ◆ CASTOLDI SRL - VIA CESARE CANTU' 19 - CINISELLO BALSAMO (MI) ◆ CASTOLDI SRL - CORSO MILANO 47 - MONZA (MI) ◆ CASTOLDI SRL - VIA V. EMANUELE 65 - VIMERCATE (MI) ◆ COMPUTER UNION MILANO SRL - VIA S. GALDINO 5 - MILANO (MI) ◆ DAMAR - VIA COSTA 11/B - CODOGNO (MI) ◆ DIM.I DIMENSIONE I. SRL - VIA CESARE BATTISTI 26 - CARUGATE (MI) ◆ F.D.T. SAS - VIALE TOSCANA 19 - MILANO (MI) ◆ FRUIT SHOP S.R.L. - VIA MARTIRI DELLA LIBERTA', 27 - MELZO (MI) ◆ G.R.G. SRL - VIA LORENTEGGIO, 22/24 - MILANO (MI) ◆ GRAZZINI SRL - VIA MAURO MACCHI 29 - MILANO (MI) ◆ GRAZZINI SRL (LEGNANO) - VIA PER BUSTO ARSIZIO 9/11 - LEGNANO (MI) ◆ GRAZZINI SRL - VIA PITAGORA 4 - MILANO (MI) ◆ GRAZZINI SRL - VIALE ROMOLO 9 - MILANO (MI) ◆ GRAZZINI SRL (CASSANO) - PIAZZA GOBETTI - CASSANO D'ADDA (MI) ◆ GRAZZINI SRL (CORSICO) - V.LE LIBERAZIONE 3 - CORSICO (MI) ◆ IL CURSORE - P.ZZA MARTIRI DELLA LIBERTA` 7 - NOVATE MILANESE (MI) ◆ INFOEMATICA SNC - VIA PELORITANA 52 - GARBAGNATE MILANESE (MI) ◆ JOYSTICK FUN SAS - VIA LORENTEGGIO 38 - MILANO (MI) ◆ KING GAMES - P.ZZA UNITA' D'ITALIA 3/E - VIMERCATE (MI) ◆ KOMODO SRL - VIA G. GOVONE 29 - MILANO (MI) ◆ LU.MEN. SRL - VIA SANTA MONICA 3 - MILANO (MI) ◆ M. & Z. SAS - VIA SEMPIONE, 160 - PERO (MI) ◆ MARCUCCI SPA - STRADA RIVOLTANA Km.8,5 n.4 - VIGNATE (MI) ◆ MONDADORI INFORMATICA CENTER - CORSO DI PORTA VITTORIA 51 - MILANO (MI) ◆ MONDOGIOCO - VIA LOMELLINA 24 - MILANO (MI) ◆ NEW GAME SNC DI COLOMBO F. - CORSO GARIBALDI 199 - LEGNANO (MI) ◆ NIKI SHOWROOM S.R.L. - VIA TAVAZZANO, 14 - MILANO (MI) ◆ ORION CLUB - V.LE ROMAGNA 67 - MILANO (MI) ◆ PC TRE SRL - VIA QUARENGHI 23 - MILANO (MI) ◆ PENATI SRL - VIA TICINO 1 - ABBIATEGRASSO (MI) ◆ PENATI SRL - VIA SIMONE DA CORBETTA 49/D - CORBETTA (MI) ◆ PERGIOCO SRL - VIA B. GIULIANO 4 - MILANO (MI) ◆ PERGIOCO SRL - VIA SAN PROSPERO 1 - MILANO (MI) ◆ PHOTO DISCOUNT SAS - P.ZZA DE ANGELI 3 - MILANO (MI) ◆ PRINTEX SRL - VIA G. LABUS 15/3 - MILANO (MI) ◆ PROXIMA SRL - STRADA PADANA 292 - VIMODRONE (MI) ◆ QUALITY IMFORMATIKA - VIA A. MORO 81/83 - SAN DONATO MILANESE (MI) ◆ RICORDI MEDIA STORE - GALL.VITT.EMANUELE II - MILANO (MI) ◆ RICORDI MEDIASTORE - GALLERIA VITTORIO EMANUELE II - MILANO (MI) ◆ RIVOLA SNC - VIA MAURO MACCHI 26 - MILANO (MI) ◆ SERDATA SRL - S.S. SEMPIONE 22 - NERVIANO (MI) ◆ SUPERGAMES SAS - VIA VITRUVIO 37 - MILANO (MI) ◆ TC SISTEMA - VIALE FORLANINI 36 - GARBAGNATE (MI) ◆ TECNOUFFICIO SISTEMI S.N.C. - VIA CESARE BATTISTI, 86 - SAN VITTORE OLONA (MI) ◆ TERZA GENERAZIONE SRL - VIA LEONARDO DA VINCI 157 - TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) ◆ THESI SAS - VIA STOPPANI 9 - RHO (MI) ◆ TUTTO SOFTWARE SAS - VIA VINCENZO MONTI 5 - MELEGNANO (MI) ◆ VIRTUALI SRL - VIA RASORI 8 - MILANO (MI) ◆ VIRTUDO DI ALBERTIN LUCIANO - VIA FIAMMA 6 - MILANO (MI) ◆ CERVETTI NICOLA - VIA G. ACERBI 17/A - MANTOVA (MN) ◆ COMPUTER SAS - GALLERIA FERRI 7 - MANTOVA (MN) ◆ MEGABYTE 4 SRL - VIA FRATTINI 19 - MANTOVA (MN) ◆ ALPHA BETA SNC - C.SO MILANO, 13 - VIGEVANO (PV) ◆ LA VOCE DELLA LUNA SNC - C.SO MAZZINI, 1/B - PAVIA (PV) ◆ PENATI SRL - VIALE DELL'INDUSTRIA 321 - VIGEVANO (PV) ◆ S.F. INFORMATICA SRL - C.SO CAIROLI, 57 - PAVIA (PV) ◆ TEMPORIN GIANNI - C.SO GENOVA 86 - VIGEVANO (PV) ◆ FOTONOVA INFORMATICA SNC - VIA VALERIANA 1 - S. PIETRO DI BERBENNO (SO) ◆ MAGIC SCREEN SNC - VIA MAZZINI 44/A - SONDRIO (SO) ◆ MIPS SNC - VIA RIVOLTA 22 - MORBEGNO (SO) ◆ ADVANCED COMPUTERS - S.STATALE 57 - MARCHIROLO (VA) ◆ ALL GAMES SAS - VIA RONCARI 15 - BESOZZO (VA) ◆ FLOPPY - VIA MORAZZONE 2 - VARESE (VA) ◆ GAMEMANIA - VIA SACCO 14 - VARESE (VA) ◆ GRAZZINI SRL (VARESE) - VIALE AGUGGIARI 162 - VARESE (VA) ◆ INFOPOINT - VIA DEL PORTO 12 - LUINO (VA) ◆ INFORMATICA AMICA SRL - VIA ROSSINI 1 - VARESE (VA) ◆ LANDONI MARIO ED EMILIA SNC - VIA VISCONTI, 4 - SARONNO (VA) ◆ LOGICAL HOUSE - VIA MAZZINI 3- GALLARATE (VA) ◆ MARIO BERNASCONI - VIA SAFFI 88 - VARESE (VA) ◆ MASTER PIX SNC DI DAL BROI - VIA ZAPPELLINI 4 - BUSTO ARSIZIO (VA) ◆ TOMASI ANTONIO - VIA XX SETTEMBRE 76 - CARAVATE (VA)

MARCHE: ALBATROS SISTEMI - VIA BARILATTI 33 - ANCONA (AN) ◆ ALDO TORTORELLI SRL - VIA SACCO E VANZETTI 6 - ANCONA (AN) ◆ BIG TOYS - C/O C.COMM.MIRUM - VIA VALENTI 2 - ANCONA (AN) ◆ CD OFFICE - VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA - ANCONA (AN) ◆ COMPUTER HARDWARE - VIA MURA ORIENTALI 7A/B - JESI (AN) ◆ COMPUTER UNION ANCONA - VIA DE GASPERI 22 - ANCONA (AN) ◆ ELAN - VIA TORRESI 37 - ANCONA (AN) ◆ EMJ DI MAURIZI ANTONIO - PIAZZA REPUBBLICA 5 - IESI (AN) ◆ FOTO CLICK DI ARGENTATI LUCIO - VIA R. SANZIO 128 - SENIGALLIA (AN) ◆ GIOCATRE SNC - VIA VALENTI 10 - ANCONA (AN) ◆ GIOCATRE' - VIA MARSALA 10 - ANCONA (AN) ◆ PELLEGRINI SPA - VIA F. SCATAGLINI 7 - ANCONA (AN) ◆ PELLEGRINI SPA - VIA NICOLA ABBAGNANO 7 - SENIGALLIA (AN) ◆ PELLEGRINI SPA - C/O C. COMM. VIA ABBAGNALO - SENIGALLIA (AN) ◆ TECHSERVICE - VIA FLAMINIA 232 - ANCONA (AN) ◆ ARCHIMEDIA INFORMATICA SRL - VIA C. BATTISTI 16 - AMANDOLA (AP) ◆ FIMEC - VIA MACERATA 4/12 - FERMO (AP) ◆ HARDWARE SERVICE - VIA CALATAFIMI 155 - S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP) ◆ PALMA COMPUTER - VIA XX SETTEMBRE 186/188 - PORTO S.ELPIDIO (AP) ◆ PEGASO INFORMATICA SRL - VIA S. PETRONILLA 78/79 - FERMO (AP) ◆ TRIOZON INFORMATICA - VIA B. BUOZZI 16 - PORTO SAN GIORGIO (AP) ◆ EFFE TRE SNC DI FIAMMELLI - PIAZZA GARIBALDI 12 - MACERATA (MC) ◆ SERVICOM - VIA S.MARCO VECCHIO 78 - PASSO DI TREIA (MC) ◆ MEDIA SHOP SNC - VIA LANZA 42 - PESARO (PS) ◆ PELLEGRINI SPA - C/O C. COMM. VIA EINAUDI - BELLOCCHI DI FANO (PS)

MOLISE: PUNTO EXE - VIA MAZZINI 111/D - CAMPOBASSO (CB)

PIEMONTE: AUDIOVOX SAS - VIA MIGLIARA 43 - ALESSANDRIA (AL) ◆ COMPUTER CENTER - VIA ALFIERI 28 - CASALE MONFERRATO (AL) ◆ COMPUTER MANIA - VIA VOCHIERI 107 - ALESSANDRIA (AL) ◆ DANY ITALIANA SOCIETA' - VIA GASPARE MANARA 7 - CASALE MONFERRATO (AL) ◆ DIMO SPA - STRADA VALENZA 7/L - CASALE MONFERRATO (AL) ◆ GRAZZINI SRL (TORTONA) - S.S.DEI GIOVI 37/B - TORTONA (AL) ◆ INFORMARKET - VIA CRISPI 19 - ACQUI TERME (AL) ◆ IL MULTIMEDIALE SNC - VIA AUBERT 31 - AOSTA (AO) ◆ HOBBYLAND DI MARIO FLORANO - VIA BERTODANO 1 - BIELLA (BI) ◆ L'ELETTRONICA - CORSO ROMA 24 - SAVIGLIANO (CN) ◆ ROSSI COMPUTER - CSO NIZZA 42 - CUNEO (CN) ◆ & B SAS - VIA PIETRO MICCA 43 - NOVARA (NO) ◆ CD NOVARA SRL - VIA BIGLIERI 4/M - NOVARA (NO) ◆ COMPUTER SRL - VIA KENNEDY 22 - BORGOMANERO (NO) ◆ COROLLA SRL - SS 229 KM 22 - SUNO (NO) ◆ GRAZZINI SRL (NOVARA) - CORSO DELLA VITTORIA 31/A - NOVARA (NO) ◆ PENATI SRL - VIA MATTEI 29/31 - NOVARA S.S. per Vercelli (NO) ◆ PIANETA VIDEOGIOCHI - CSO TORINO 14/A - NOVARA (NO) ◆ "ALEX COMPUTER ""LE GRU"" SRL" - VIA CREA 10 - GRUGLIASCO (TO) ◆ "ALEX COMPUTER ""LE GRU"" SRL" - CORSO FRANCIA 333/4 - TORINO (TO) ◆ ALEX COMPUTER SRL - CORSO FRANCIA 333/4 - TORINO (TO) ◆ ALEX COMPUTERS SRL ◆ VIA TRIPOLI 189 ◆ TORINO (TO) ◆ AVALON - CORSO FRANCIA 222 - AVALON TORINO - VIA MAGENTA - TORINO (TO) ◆ COMPUTER WORK SNC - VIA RIVOLI 38/A - ORBASSANO (TO) ◆ COROLLA SRL - 4IA TORINO 74 - RIVAROLO CANAVESE (TO) ◆ EUREX DI PONCHIA GIANFRANCO - C.SO INDIPENDENZA 5 - RIVAROLO CANAVESE (TO) ◆ EUREX SAS DI PONCHIA RAG. - VIA PASCOLI 1 FRAZ. FRAGLIE - RIVAROLO CANAVESE (TO) ◆ EVOLUZIONE COMPUTERS & GAMES - C/SO MEDITERRANEO 144 - TORINO (TO) ◆ MARCHISIO SAS - VIA POLLENZO 6 - TORINO (TO) ◆ MIRAST - VIA PALESTRO 62 - IVREA (TO) ◆ PIEMONTE COMPUTER SNC - VIA TORINO 13/3 - ROLETTO (TO) ◆ PLAY GAME SHOP - VIA CARLO ALBERTO 39/E - TORINO (TO) ◆ PRECISION SRL - VIA STRADELLA 160/C - TORINO (TO) ◆ QUEEN COMPUTER SHOP - CORSO DANTE 2 - TORINO (TO) ◆ VIDEO COMPUTER SPA - VIA OULKS - TORINO (TO) ◆ VIDEO COMPUTER SPA - VIA VALPERGA CALUSO - TORINO (TO) ◆ ELLIOTT COMPUTER SHOP SRL - PIAZZA DON MINZONI 32 - VERBANIA (VB) ◆ TELEMATICA SYSTEM SAS - VIA CANNA 6 - VERBANIA - INTRA (VB) ◆ ELETTRONICA SAS - CORSO FIUME 33 - VERCELLI (VC) ◆ MEGA-LO-MANIA - VIA G.FERRARIS 92 - VERCELLI (VC)

PUGLIA: DI MATTEO ELETTRONICA - VIA CARLO PISACANE 11 - BARLETTA (BA) ◆ INFOPROGRAM - VIA ISONZO 4/A - BRINDISI (BR) ◆ LA PIRAMIDE - VIA L.GIOVINE 43/45 - OSTUNI (BR) ◆ OLICOM SRL - VIA INDIPENDENZA 32 - BRINDISI (BR) ◆ PROGETTO UFFICIO - VIA S. FRANCESCO 11 - FASANO (BR) ◆ SASVA S.R.L. - VIA APPIA N. 169 - BRINDISI (BR) ◆ A.M.S.COMPUTER RESEARCH SRL - VIALE GRASSI 63 A/B - LECCE (LE) ◆ LINEA UFFICIO - VIA B.MAZZARELLA 31 - LECCE (LE) ◆ MOUSE VIDEO GAME - VIA GARIBALDI 125/B - MATINO (LE) ◆ SUD COMPUTERS SRL - VIALE LEOPARDI 158/B - LECCE (LE) ◆ VIDEOLINE SAS - VIA UMBERTO CONGEDO 7 - LECCE (LE) ◆ ELETTRO JOLLY CENTRO SRL - VIA DE CESARE 13 - TARANTO (TA) ◆ ELETTRONICA PIEPOLI - VIA OBERDAN 128 - TARANTO (TA) ◆ PROGETTI INFORMATICI SRL - VIA MAGNA GRECIA 108/B - TARANTO (TA) ◆ STEREOMANIA - VIA V. EMANUELE 5/7 - CASTELLANETA (TA) ◆ TECNO BIT SAS - VIA PLATEJA 68/D - TARANTO (TA)

ROMAGNA: CEMM - VIA PONTEGRADELLA 81/83 - FERRARA (FE) ◆ CENTRO COMPUTER SRL - VIA FERRARESE 33 - CENTO (FE) ◆ ELECTRONIC TECHNOLOGY - VIA MASSALONGO 4 - FERRARA (FE) ◆ FILMS DI BORSETTI - VIA BIANCHI 5/A - FERRARA (FE) ◆ SOFT GALLERY DI CASELLI MARIA - VIA MORTARA 60/B - FERRARA (FE) ◆ VIDEO FILMS - VIA GUSTAVO BIANCHI 5/A - FERRARA (FE) ◆ CENTER GAMES DI GESSAROLI - VIA CABRAL C.COMM. DIAMANTE 40 - CATTOLICA (FO) ◆ COMPUTER MANIA - VIA CESARE BARTTISTI 167 - CESENA (FO) ◆ COMPUTER VIDEO CENTER - VIA CAMPO DI MARTE 122 - FORLI (FO) ◆ ELETTROCENTRO 1 SNC - VIA PASCOLI 85 - BELLARIA (FO) ◆ GIOVE ELETTRODOMESTICI - VIA POLESINE 353 - CESENA (FO) ◆ HANGAR T1 SNC - V.LE MARCONI 355 - CESENA (FO) ◆ MARCO POLO SNC - VIALE ROMA 171 - FORLI (FO) ◆ NERI S.A.S. - PIAZZA SAFFI 40 - FORLI' (FO) ◆ PUNTO COMPUTER SAS - PIAZZA COMANDINI 2/B - CESENATICO (FO) ◆ VISERBA COMPUTER SERVICE - VIA G. DATI 99/B - VISERBA DI RIMINI (FO) ◆ D.B.F. ELETTRONICA S.A. - VIA G. DA CARPI 209 - F. DI SERRAVALLE R.S.M. NN ◆ COMPUTER HOUSE SNC - VIA TRIESTE 134 - RAVENNA (RA) ◆ ELECTRON INFORMATICA SNC - VIA F.LLI CORTESI 19/1-19/2 - LUGO (RA) ◆ INFORMATICA CENTER - CORSO GARIBALDI 32/A - FAENZA (RA) ◆ PC PROFESSIONAL COMPUTER - VIA BETTISI 4 - FAENZA (RA) ◆ ZUCCHERELLI BENVENUTO - VIA CAVOUR 74 - RAVENNA (RA) ◆ CHIARI SRL - VIA CORIANO BL 89A - RIMINI (RN) ◆ COMPUTER UNION RIMINI - VIA MELOZZO DA FORLI' - RIMINI (RN) ◆ EASY COMPUTER E SOFTWARE - VIA PASCOLI 37/A - RIMINI (RN) ◆ MAGIQ 32 SRL - VIA PORTOGALLO 2 - RIMINI (RN) ◆ ZEROUNO SOFTWARE & COMPONENTI - V.LE RIMEMBRANZE 55 - RIMINI (RN)

SICILIA: COMPUTER SOFTWARE DESIGN - P.ZZA LUGI STURZO 14 - CALTANISSETTA (CL) ◆ BRUNO DOMENICO - VIA RIZZO 32 - CATANIA (CT) ◆ BRUNO DOMENICO E FIGLI SRL - VIA LUIGI RIZZO 32 - CATANIA (CT) ◆ COMPUTERLANDIA - VIA .SAURO - PATERNO' (CT) ◆ DIGILAB - CATANIA 4 - GIARRE (CT) ◆ PRISMA COMPUTERS SAS - VIA CANFORA 122/124 - CATANIA (CT) ◆ MULTIMEDIA POINT - VIA SIRACUSA 17 - MESSINA (ME) ◆ TEMPO REALE - VIA DEL VESPRO 71 - MESSINA (ME) ◆ CARRAFFA DARIO - PIAZZA RUGGERO SETTIMO 9/10 - PALERMO (PA) ◆ CHP - VIA MONDINI 3 - PALERMO (PA) ◆ DATAMAX SRL - VIA G. CAMPOLO 41/47 - PALERMO (PA) ◆ DOCTOR RAM & MISTER GAME - VIALE DELLA LIBERTA' - PALERMO (PA) ◆ ELEKTROMARKET LIVORSI - VIA MESSINA MARINE - PALERMO (PA) ◆ HARD & SOFT SAS - VIA L.EINAUDI 5 - TERMINI IMERESE (PA) ◆ HOME COMPUTER - VIALE DELLE ALPI 50 C/D/E - PALERMO (PA) ◆ INTERNATIONAL COMPUTER COMPANY - C.SO UMBERTO I(C.COMM.ALFANO) - BAGHERIA (PA) ◆ M.G. PHOTO SNC - C.SO V.EMANUELE 563 - VILLABATE (PA) ◆ T.W.O.T.C. - VIALE PIETRO NENNI 4661 - PALERMO (PA) ◆ HOME COMPUTER - VIA S.ANNA 128 - RAGUSA (RG) ◆ COMPUTER TIME DI SANFILIPPO - VIA GARIBALDI 116/A - FLORIDIA (SR) ◆ G.G.M. SERVICE - EPICARMO 19 - SIRACUSA (SR)

SVIZZERA: INFOPOINT - VIA SARTORI 8/A - GIUBIASCO (EE) SVIZZERA

TOSCANA: BOBINI GIOCATTOLI SNC - VIA L.B. ALBERTI 1/H - AREZZO (AR) ◆ EUROMEDIA - VIA LAVAGNINI 219 - SAN GIOVANNI (AR) ◆ PROXIMEDIA - LARGO 1° MAGGIO - AREZZO (AR) ◆ ABACO - VIA CARLO DEL PRETE - FIRENZE (FI) ◆ ALBERTI NUOVA SRL - V.DE PUCCI 16/R - FIRENZE (FI) ◆ GANZAROLI SRL - VIA LANZA 1/B - FIRENZE (FI) ◆ GANZAROLI SRL - VIA DEL MADONNONE 25 - FIRENZE (FI) ◆ HOBBYTRONICS SRL - VIA F. CORRIDONI 15/A - FIRENZE (FI) ◆ PUNTO SOFT 3 S.D.F. - VIALE GUIDONI, 77/B - FIRENZE (FI) ◆ PUNTO SOFT S.A.S. - VIA TORCICODA, 1/R - FIRENZE (FI) ◆ TELEINFORMATICA TOSCANA SAS - VIA BRONZINO 36 - FIRENZE (FI) ◆ COMPUTER SERVICE SNC - VIA DELL'UNIONE, 7 - GROSSETO (GR) ◆ CPU INFORMATICA - VIA D. CHIESA, 52/B - GROSSETO (GR) ◆ MICHELONI GIANFRANCO & C SNC - VIA C. COLOMBO 14/C - FOLLONICA (GR) ◆ ETA BETA - VIA S. FRANCESCO 30 - LIVORNO (LI) ◆ ETA BETA - PIAZZA COSTITUZIONE 68/69 - PIOMBINO (LI) ◆ PIXEL MULTIMEDIA SAS - VIA CORSICA 2 - LIVORNO (LI) ◆ SYSTEMA - VIA VITRUVIO 183 - FORMIA (LI) ◆ CYBERDECK - VIA PAOLINA 106 - VIAREGGIO (LU) ◆ ELETTRONIC MANIA - VIA VITTORIO VENETO 26 - LUCCA (LU) ◆ IL COMPUTER - VIALE COLOMBO 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU) ◆ STEREO CENTRO FONTANA & C.SNC - VIALE MANIN 33 - VIAREGGIO (LU) ◆ FLOATING POINT S.N.C. - GALLERIA L. DA VINCI 32 - MASSA CARRARA (MS) ◆ LOGICA SRL - VIA C.SFORZA 16 - CARRARA (MS) ◆ PUCCINI SNC - VIA CAMMEO 64 - PISA (PI) ◆ OFFICE DATA SERVICE - GALLERIA NAZIONALE 22 - PISTOIA (PT) ◆ PROFERT S.R.L. - VIALE ADUA, 183/B - PISTOIA (PT)

TRENTINO ALTO ADIGE: AUDIO COLOR SNC DI BUO E & C. - VIA AMBA ALAGI 26 - BOLZANO (BZ) ◆ GUTWENIGER S.A.S. DI HERBERT - VIA PORTICI, 16 - BOLZANO (BZ) ◆ KONTSCHIEDER STEFAN - VIA PORTICI 313 - MERANO (BZ) ◆ MONDO MULTIMEDIALE - VIA DRUSO 14 - BOLZANO (BZ) ◆ ONLY CD ROM - VIA CARDUCCI 11 - MERANO (BZ) ◆ PIANETA VIDEO MUSICA - VIA PARROCCHIA, 2 - MERANO (BZ) ◆ AL RISPARMIO S.R.L. - VIALE DEL LAVORO, 18 - ROVERETO (TN) ◆ CRONST SAS - VIA G. GALILEI 25 - TRENTO (TN) ◆ ELETTROCASA S.R.L. - VIALE VERONA, 9 - TRENTO (TN) ◆ FANTASY DI GIORGIO VARESCO & - VIA GRAZZIOLI 64 - TRENTO (TN) ◆ MUSIC CENTER SNC - VIA 4 NOVEMBRE 70/6 - GARDOLO (TN) ◆ SOFTWARE & MULTIMEDIA - VICOLO DEL PO - TRENTO (TN) ◆ SOFTWARE E MULTIMEDIA - VICOLO DEL VO 28 - TRENTO (TN) ◆ VIDEO PRESTIGE DI FANTAZZINI - VIA MARSALA 105 - TRENTO (TN)

VENETO: ADRIATICA CASA - VIA MEDAGLIE D'ORO 59 - BELLUNO (BL) ◆ CAV. F. TESTI SAS - VIA LUSSEMBURGO 31/35 ZONA IND. CAMIN - PADOVA (PD) ◆ COMPUMANIA S.R.L. - VIA CARLO LEONI N. 32 - PADOVA (PD) ◆ COMPUTER SHOP - C.COMM GIOTTO VIA VENEZIA 6 - PADOVA (PD) ◆ OTC COMPUTERS SAS - VIALE EUROPA, 2 - GALLIERA VENETA (PD) ◆ SARTO SAS - PIAZZA EREMITANI 17 - PADOVA (PD) ◆ CLINICA DEL RASOIO E DEL COMPUTER - VIA REGINA MARGHERITA, 7/9 - ROVIGO (RO) ◆ ADRIATICA CASA - VIA VERDI 48 - ODERZO (TV) ◆ ADRIATICA CASA - VIA LUZZATI 108 - TREVISO (TV) ◆ ARMONIA COMPUTERS SRL - VIA CONEGLIANO 74 - SUSEGANA (TV) ◆ BOGART - STRADA CASTELLANA, 106/B - TREVISO (TV) ◆ C. & C. COMPUTERS SNC - VIA ITALI 160 - CONEGLIANO (TV) ◆ COMPUTER SHOP - C.COMM I GIRADINI DEL SOLE - GALL.EUROPA - CASTELFRANCO VENETO (TV) ◆ DE SANTI SNC - PIAZZA MARCONI 1 - CASTELFRANCO VENETO (TV) ◆ IRES S.P.A. - VIA DANTE N. 1 - CESSALTO (TV) ◆ MIDIMEDIA DI ROGGIO MAURO - P.LE PISTOIA 10 - TREVISO (TV) ◆ COMPUTER SUPPORTS SHOP SRL - VIA E. MATTEI 1/B - MARCON (VE) ◆ EMMEDI SAS - VIA PORTARA 32 - MESTRE VENEZIA (VE) ◆ ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L. - VIA CAPITELLO 1/D INT. 2 - ZELARINO (VE) ◆ FERRARIN - VIA DE MASSARI 10 - LEGNAGO (VE) ◆ INFOTEL SRL - VIALE TRIESTE 17 - PORTOGRUARO (VE) ◆ SAVING BY GUERRA SAS - VIA GRAMSCI 32 - MIRANO (VE) ◆ VENEZIA NET SRL - VIA CASTELLO 6184/6187 - VENEZIA (VE) ◆ ADRIATICA CASA - VIA OLMO 45 - ALTAVILLA VICENTINA (VI) ◆ ASTER MARKET - VIA MARINONI 5 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ◆ C.P.M. SRL - VIA SS. TRINITA' 35 - SCHIO (VI) ◆ CARTOLIBRERIA 2000 - VIA C. LOVATO 4 - ARZIGNANO (VI) ◆ COMPUTER SHOP - C.COMM PALLADIO - SS PADANA SUP. - VICENZA (VI) ◆ COMPUTER SUPPORTS SHOP SRL - VIA POLA 20 - TORRI DI QUARTESOLO (VI) ◆ CONSOLE SHOP SNC - GALLERIA S. LORENZO 11-13 - VICENZA (VI) ◆ GRUPPO A.F. SRL - C.COMM LE PIRAMIDI - VIA POLA 20 - TORRE DI QUARTESOLO (VI) ◆ MEDIA DIRECT SRL - VIA ASIAGO 85 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ◆ MEGABYTE 5 SRL - CONTRA' MURE PORTA NOVA 26/28 - VICENZA (VI) ◆ TECNOCITY - VIA VALPOSINA 55 - THIENE (VI) ◆ TRIVENETA SPA - VIA CAPITANO ALESSIO 132 - ROSA' (VI) ◆ BYTE INFORMATICA - VIA FERRARINI 25 - NOGARA (VR) ◆ C.+ S. SRL - VIA PASCOLI 40/D - AFFI (VR) ◆ COMPUCENTER SRL - VIA DEL LAVORO 44 - BUSSOLENGO (VR) ◆ COMPUGAMES - CORSO CAVOUR 5/A - VERONA (VR) ◆ DALLI CANI - VIA CAMPOROSOLO, 16 - SAN BONIFACIO (VR) ◆ DG COMPUTERS SRL - STRADONE S. LUCIA 77/A - VERONA (VR) ◆ MEGABYTE 3 S.R.L. - VIA XX SETTEMBRE, 18 - VERONA (VR) ◆ MULTIMEDIA PLANET - STRADA S.FERMO 11A - VERONA (VR) ◆ MULTIPOWER - VIA DEGLI ARUSNATI 3/G - PARONA (VR) ◆ NASTROTECA 2000 DISCHI - VIA VASCO DE GAMA, 14 - VERONA (VR) ◆ ONE BIT - VIA MURO PADRI 7/A - VERONA (VR) ◆ POWER MEDIA PERSONAL COMPUTER - PIAZZA SAN TOMMASO 10/11 - VERONA (VR) ◆ SICON - VIA PESCETTI 12/A - VERONA (VR) ◆ VIA COL VIDEO - STRADONE S. FERMO 11/A - VERONA (VR) ◆ VIDEO CIAK - VIA CA' DEI SORDI, 3 - S. GIOVANNI LUPATOTO (VR)

DELPI

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - Tel. 0332/874111

GIOCABILITA' TOTALE

A L. 129.900

MANUALE & ISTRUZIONI IN ITALIANO

PROGETTA TU STESSO I PERCORSI

SCEGLI TRA OLTRE 60 PISTE GIA' INCLUSE, STRAMPALATE E DIVERTENTI

METTI ALLA PROVA LA TUA GUIDA CONTRO 7 AMICI

LEADER

NUMERO VERDE 167 - 821177

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

© THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LTD ("CODEMASTERS") 1995. ALL RIGHTS RESERVED. CODEMASTERS IS A TRADEMARK BEING USED UNDER LICENCE BY CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LTD. MICRO MACHINE IS A TRADEMARK OF LEWIS GALOOB TOYS, INC. CODEMASTERS IS NOT AFFILIATED WITH LEWIS GALOOB TOYS, INC. CODEMASTERS IS USING THE MARK PURSUANT TO A LICENSE. LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LIMITED FOR PLAY ON THE SEGA MEGA DRIVE SYSTEM. SEGA AND MEGA DRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LIMITED. CODEMASTERS IS USING THE TRADEMARKS PURSUANT TO A LICENCE.

CADARIO

GAME STORE
Viale M. Fanti, 1D/r. - FIRENZE
Tel. e Fax 055/572824
Via Dalmazia, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277
PlayStation
NINTENDO ULTRA 64
IMPORTAZIONE DIRETTA
DA TUTTO IL MONDO
VENDITA PER
CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA
GAME STORE
DISPONIBILE LISTINI
PER RIVENDITORI
MORGANA
Check Point!
TOHSHINDEN 2 EURO
RESIDENT EVIL EURO
ECCEZIONALE
IN TOSCANA !!!
PC
CD ROM
ALIEN TRILOGY!!
Game Store
è
SONY PLAYSTATION
center
PlayStation TM
FATAL FURY 3
VICTORY GOAL '96
MORGANA
Check Point !
SOFTWARE & VIDEOGAMES

79

GIOCATORI 1/2
LIVELLI -
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ 1

Alex è in Inghilterra, Marco è in Inghilterra, Max è in Inghilterra, e io sono in redazione a scrivere... che pace!

IMPORT

E così siamo arrivati anche a maggio, l'ultimo vero mese di scuola (giugno è fatto solo per i disperati come me che devono recuperare tutte le materie), il caldo comincia finalmente a farsi sentire, gli uccellini cinguettano allegramente sulle fronde degli alberi in fiore... il trionfo della vita, insomma. Perché ti sto dicendo questo? In effetti non c'è un motivo preciso, solo che oggi sono particolarmente contento, ma bando ai sentimentalismi e passiamo alla domanda del nostro bel quizzettone: "Hai mai sentito parlare di Cutthroat Island?" No? Beh, lo credo che un titolo del genere non ti dica niente, questo gioco infatti è il tie-in del film che Italia prese il nome di Corsari... Ah, continua a non dirti niente? Oddio, in effetti il film non ebbe quello che si dice un grande successo, ma Alex lo è andato a vedere e ha detto che non era affatto male, e questo in effetti spiega il motivo dello scarso impatto sul pubblico. Io, in ogni modo, io sono uno di quei milioni e milioni di persone che si sono persi questo film, anche se la protagonista era Geena Davis (spero che si scriva così) e quindi indiscutibilmente un gran bel gnoccone di ragazza.

Tornando al gioco e lasciando definitivamente perdere il film, credo ti farà molto piacere venire a conoscenza del fatto che non ho la minima idea del contenuto della trama, quindi, onde evitare un sacco di caratteri di idiozie, ne faccio a meno e amen; sappi comunque che devi andare a recuperare la solita mappa del tesoro muffa e che come al solito sarà stata fatta da un bambino annoiato, e quindi completamente fasulla.

Cavolo, ma da quanto tempo è che non si vede un picchiaduro a scorrimento per Super Nes? Un secolo? Due? Beh, comunque è un bel po' di tempo, quindi urge un breve ripasso: nel mondo videoludico esistono due generi di picchiadu-

informatica ESSE by Sdegno

Via Libertà, 258
Portici (NA)
(nei pressi della IV traversa a dx.)

CONSOLE

N. Geo CD + Alpha Mission + 2 J. Pad	550.000

PLAY STATION

Sony Palystation + gioco + Joypad	680.000
Joypad	45.000
Memory card	49.000
Toshinden	99.000
Ridge Recer	99.000
Novastorm	95.000
Mortal Kombat 3	109.000
Jumping Flash	95.000
Destruction Derby	99.000
Discworld	97.000
Air Combat	99.000
Cybersled	95.000
Extreme Sport	95.000
Wipe Out	Tel.
Tekken	109.000
Rayman	99.000
Fifa 96	110.000
Doom	95.000
Parodius	104.000
X-Com	92.000
Loaded	97.000
Twisted Metal	95.000
Star Blade Alpha	95.000
Assault Rigs	95.000
Off World Interception	95.000
Toshinden 2	130.000
Pawer Serve Tennis	105.000
Actua Soccer	90.000
Total NBA 96	100.000
Topolino Mania	90.000
Agen Trilogy	105.000
Gex	100.000
Philisoma	90.000

ACCESSORI

Joypad Mega drive 6 tasti	25.000
Joystik MD 6 tasti funz. fihter stick MD6	95.000
Joypad Super Nintendo originale	35.000
Alimentatore Sega Mega Drive 1 o 2	25.000
Cavo start Mega Drive 1 o 2	24.000
Cavo Scart Super Nintendo	35.000
Alimentatore Game Gear	19.900
Guscio proteggiunto Game Gear	30.000
Borsa porta Game Gear	35.000
Alimentatore Game Boy	19.900
Lente e luce Game Boy	29.900

Vendita per corrispondenza
Tel. Fax 081 - 7765611-7766465

SUPER NINTENDO

Ghoul Patrol	62.000
Super Street Fighter II	Tel.
Brutal	90.000
Animaniac	99.000
Super Metroid	59.000
Rockman 7	99.000
Super Cup Soccer	Tel.
Sparkster	70.000
Black Hawk	99.000
Mortal Kombat 3	115.000
Fifa 96	118.000
Int. Super Star Soccer Delux	115.000
Primal Rage	79.000
NBA Live 96	105.000
Earthworm Jim 2	127.000
Yoshis Island	129.000
Zelda	50.000
Donkey Kong Country 2	119.000
Topolino Mania	53.000
Parodius	64.000
Clay Fighther 2	59.000
Blazing Skies	64.000
Manchester United	85.000
Zico Soccer	39.900
Capitan Commando	59.000
Cybernator	62.000
World Heroes 2	95.000
Kiek Off	65.000
Tiny Toon	59.000
Claymates	42.000
Urban Strike	110.000
Mighty Max	73.000
Michael Jordan	65.000
Super Tennis	70.000
WWF Wrestling	62.000
Desert Fighter	60.000
Choplifter 3	60.000
Pagemaster	73.000
Simcity	60.000
World League basketball	59.000
Goods	59.000
Fever pitch soccer	70.000
Vortex FX	60.000
Dragon	77.000
Gran Prix 3	73.000
Super Mario Kart	82.000
Killer Instinct	75.000
Super Bomberman 2	43.000
Sailormoon	53.000
Illusion of time	53.000
Super Mario All Star	65.000

MEGA DRIVE

XMan 2	Tel.
Hulk	45.000
Super Street Fighter II	85.000
Mega-Lo-Mania	65.000
Hovor	75.000
Brutal Paws of F.	96.000
Mr Nutz	85.000
Red Zone	Tel.
Batman Forever	105.000
Mega Swiv	56.000
Champions World Class Soccer	39.000
Mortal Kombat 3	116.000
Fifa Soccer 96	99.000
NBA Live 96	99.000
Primal Rage	95.000
Topolino Mania	59.000
Zero the Kamikaze	65.000
Dino Dini Soccer	39.000
Light Crusader	116.000
Global Gladiators	39.000
The story of Thor	Tel.
NBA Jam	39.900
Hurricanes	62.000
Slammasters	59.900
Phantom 2040	80.000
Prince of Persia	54.000
Dragon Bruce Lee	74.000
Syndicate	67.000
Stargate	95.000
Castelvania	56.000
Marko's Magic Football	59.000
Shadow of the Beast 2	55.000
Virtua Racing	99.000
Batman e Robin	Tel.
Pawer Ranger The Movie	109.000
Tournament Golf	39.900
Judge Dredd	109.000
Indiana Jones	55.000
Samurai Shodow	85.000
Ristar	39.900
Toy Story	108.000
Desert Strike	43.000
Pit Fall	53.000
Tazmania 2	54.000
Mortal Kombat 2	65.000
Sparkster	35.000
Sonic e Knvekles	53.000
Lion King	65.000
Jungle Book	53.000
Probotector	42.000

Sega Saturn 740.000

Street Fighter Real Batlle	89.000
Fifa 96	113.000
Virtua Cop	150.000
Virtua Fighter II	129.000
Sega Rally	129.000
Volante Arcade	165.000
Joystik	60.000
Myst	107.000
Hang on GP'95	142.000
Shin-Shinobiden	95.000
Street Fighter zero	140.000
F.1 Challenge	108.000
Adattatore universale	59.000

NEO GEO CD

Samurai Shod. II	40.000
Super Sidekicks 2	40.000
Agressors of dark	40.000
Art of Fighting 2	40.000
Top hunter	40.000
Karnov's Revenge	40.000
View Point	40.000
Street Hoop	40.000
Windjammers	40.000
Nam 75	39.900
Magician Lord	40.000
Thrash Rally	40.000
Ninja Combat	40.000
Joy Joy Kid	39.900
The King of Fighters 95	85.000
Football Frenzy	39.900
Baseballstars 2	39.900
Alpha Mission 2	39.900
Name 75	39.900
World Heroes II Jet	40.000
Aereo Fighter II	40.000
Samurai Shodow 3	99.000
Aereo Fighter 3	99.000
Stakes Winner	99.000

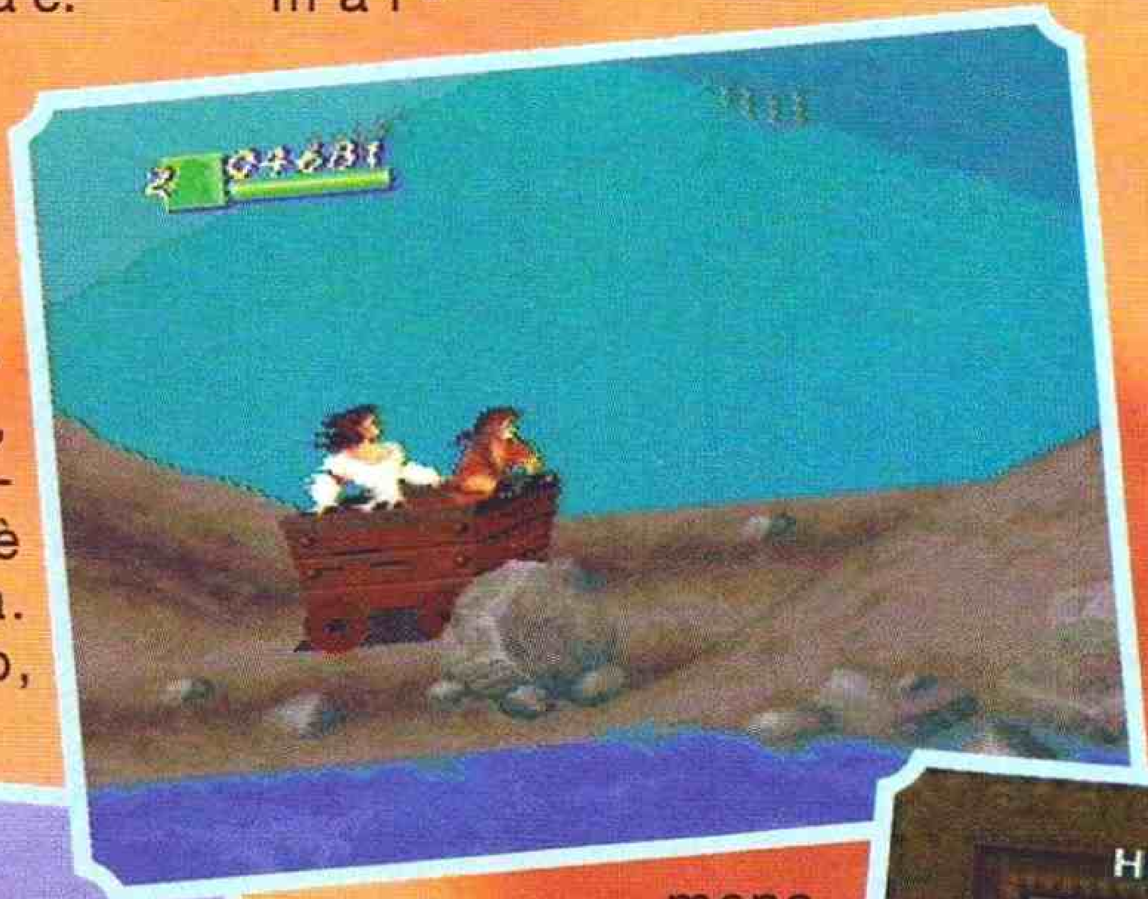
CHI ACQUISTA UNO DEI NOSTRI PRODOTTI RICEVERA' IN OMAGGIO UN KIT PULISCI CONSOLE

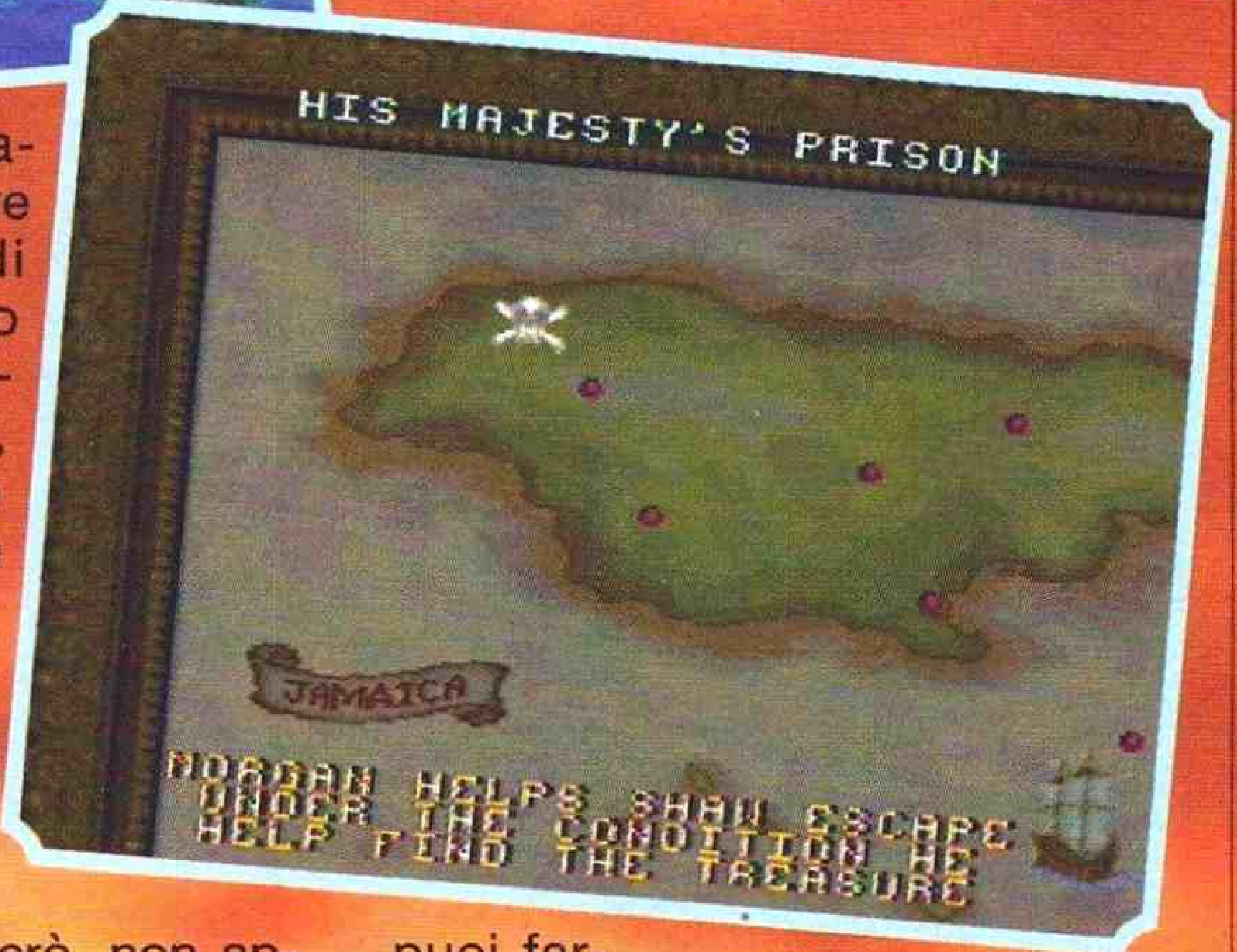
ro, quelli a incontri (Street Fighter) e quelli a scorrimento; questi ultimi, trainati da un gioco molto più antico chiamato Kung Fu Master, ebbero un grandissimo successo verso la fine dello scorso decennio e agli inizi di questo in sala giochi, con grandi titoli del calibro di Double Dragon, Final Fight, Golden Axe, ecc.; questo consenso, poi, venne trasferito su console, ma con l'avvento di Street Fighter 2, e quindi con una saturazione del mercato composta da cloni di tutti i tipi, il genere venne quasi dimenticato, riuscendo sporadicamente ad emergere grazie ad alcuni titoli (mi viene in mente solo Final Fight 2) di indubbio richiamo [la conversione per Super NES di Double Dragon, quello con gli omini minuscoli ma ben animati - recensito da Piermarco Rosa, ciao Pier - era fatta anche molto bene. NdAlex].

Ad ogni modo, quello che bisogna fare in questo tipo di giochi, credo sia chiaro a tutti: procedere quasi sempre da sinistra verso destra, malmenando persone e raccogliendo gli oggetti che seminano; alla fine del livello, poi, bisogna incontrare il mitico boss, che puntualmente ti toglie dodici vite. Per dare un po' di varietà a uno schema un po' troppo ripetitivo, però, i programmatori inserirono ben presto dei livelli diversi dal contesto "picchiaduresco", creando così delle situazioni platformiane (non so più cosa sto dicendo) - come è accaduto appunto in questo gioco.

Sai, è davvero strano, stando ad alcuni dati che girano nell'aria, il SNES continua a vendere molto di più di Saturn e Playstation messi assieme, eppure i giochi scarseggiano sempre più; certo, quelli che ci sono sono quasi sempre molto ben fatti; ecco, il

quasi rappresenta appunto questo prodotto, che sinceramente non mi sembra al livello delle ultime produzioni per il sedici bit Nintendo.
OK, mi rendo conto che un tie-in per antonomasia non può essere un gran gioco, ma ogni tanto non dispiacerebbe avere un'eccezione che confermi la regola... non è comunque questo il caso.
Come già detto questo è un picchiaduro a scorrimento, di quelli che mi facevano sbavare in sala giochi e di quelli che mi hanno portato al calo della vista su console; come già detto, però, anche se l'attesa di un nuovo picchiaduro di questo tipo è stata lunga, non me la sento di esprimere un parere del tutto soddisfacente: per prima cosa tecnicamente non è stato curato molto bene (si vede che era davvero malato); la grafica è un po' troppo approssimativa per essere elogiata: i fondali sono poco curati e in genere scialbi e dai colori vagamente smortini, gli sprite sono animati discretamente bene, ma le collisioni sono a tratti approssimative, il che rende tutto più difficile di quello che già è.
La parte sonora si riduce a musichette mediamente scialbe e a effetti non sempre azzeccati, ma in parte riusciti; credo piuttosto che sia il caso di soffermarsi sulla giocabilità, che solitamente in un picchiaduro a scorrimento è particolarmente alta. Proprio per questo, CutThroat Island si salva (anche se a malapena), infatti, pur possedendo evidenti pecche di programmazione (una per tutte, l'eccessiva difficoltà), andare in giro a malmenare la gente è sempre stato il sogno di chiunque (o almeno credo... personalmente è così), quindi, difficile o no, questo titolo mantiene bene o male la sua funzione "sfogatoria". Che poi si possa giocare in due, è tanto di guadagnato.





Se proprio vogliamo essere pignoli, però, non appena la gente da picchiare manca, come nel secondo livello in cui bisogna manovrare un carrello, ecco che il gioco perde tutto il suo fascino, ai punto che ti verrà voglia di bruciarlo a fuoco lento; se riuscirai a resistere, credo comunque che potrai andare a insegnare l'arte dell'autocontrollo in un tempio tibetano.
La longevità potenzialmente potrebbe essere molto alta, dopotutto ci sono un sacco di livelli, quando in giochi similari se ne trovano quattro o cinque al massimo; il problema sta tutto nell'eccessiva difficoltà e nell'assoluta mancanza di password, che potrebbero pregiudicare qualsiasi tentativo di proseguimento.
In poche parole, ti piacciono i giochi del genere? Bene, pensaci un po' e poi se proprio non puoi farne a meno compratelo; non ti piacciono i giochi del genere? Perfetto, pensaci un po' e poi pensaci ancora.

Raffaele Sogni

SUPER NES	
GRAFICA - Pacchiana + Ricorda il film	78
SONORO - Pacchiano, ma meno della grafica	79
GIOCABILITÀ + Come mi piacciono i picchiaduro... - Mi sembra di aver visto di meglio	84
LONGEVITÀ + I livelli ci sono - Bisogna solo riuscire a vederli	79
ACCLAIM	79

IMPORT

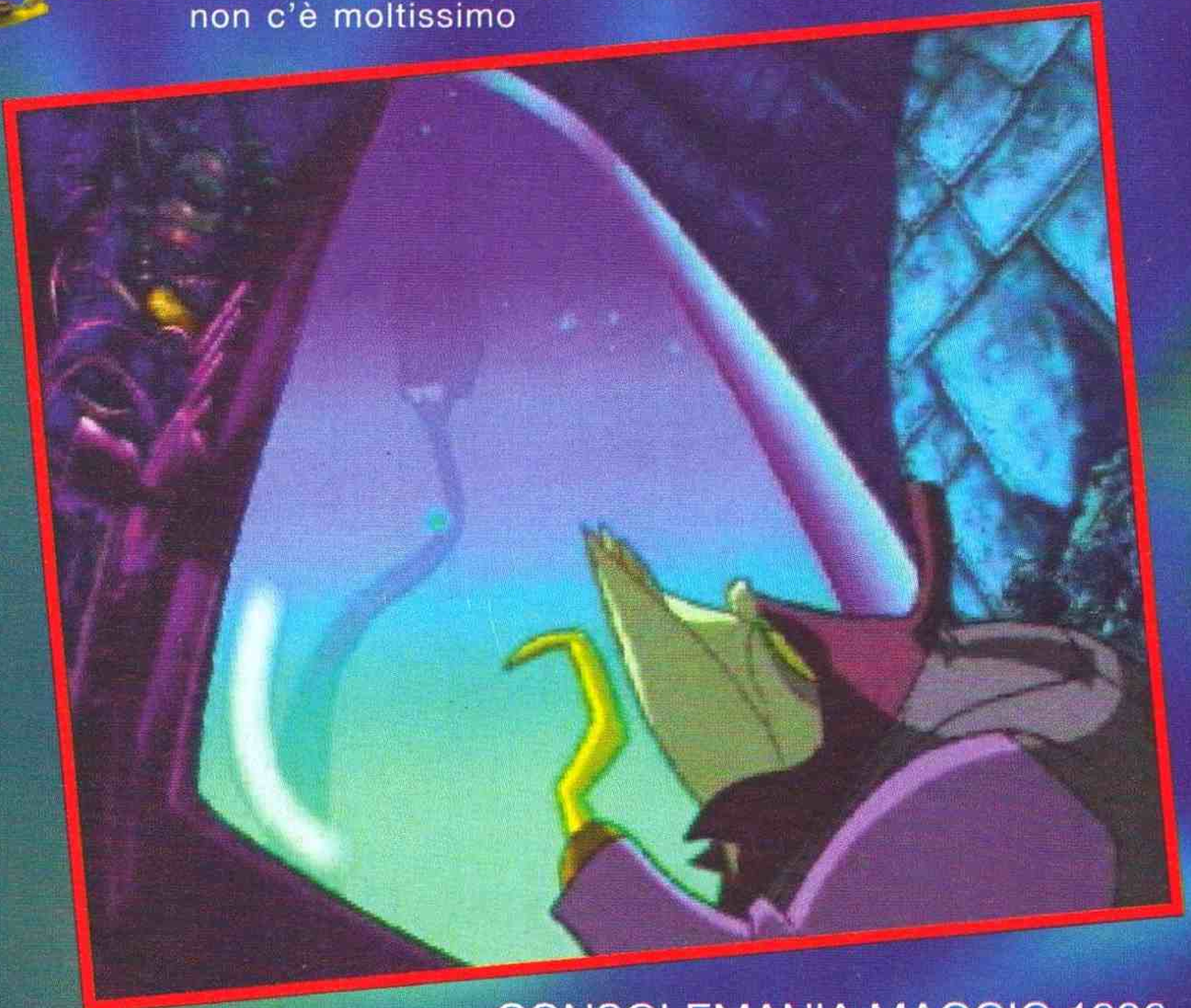
500

83

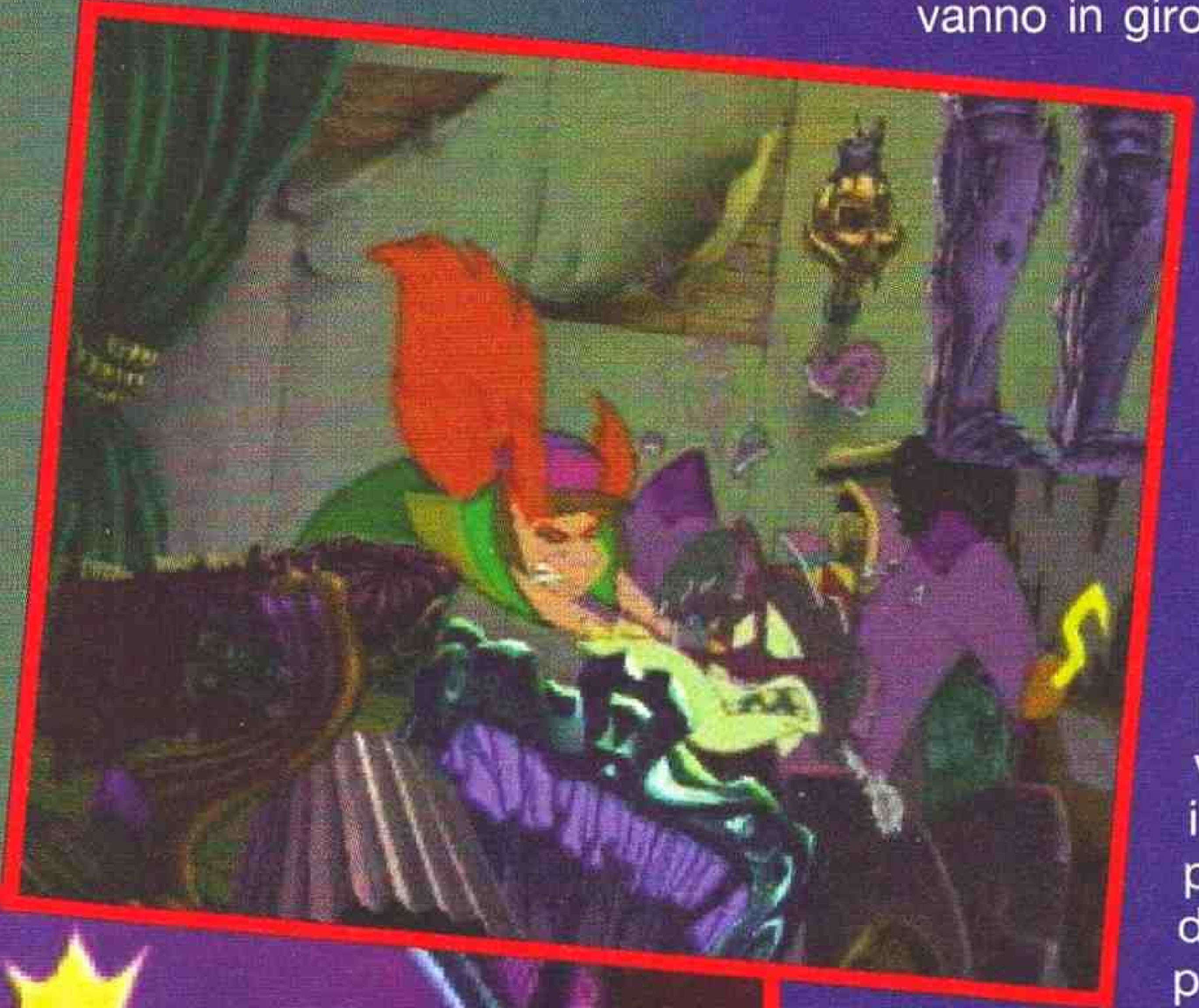
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

Affettato, incenerito, sgozzato, disciolto nell'acido, infilzato, strangolato da un libro, divorato dai vermi, frullato, aperto (in diverse maniere, dall'interno alla Alien, etc.), strappato in due attraverso i bulbi oculari, caduto da diverse altezze, stritolato, inghittito da piante carnivore, infilzato da punte acuminate, spolpato, graffiato a morte, affettato (l'ho già detto, ma succede parecchio spesso), schiacciato, folgorato, spalmato; insomma, massacrato in una incredibile quantità di truculentissimi modi. E questo sarebbe un gioco per bambini?

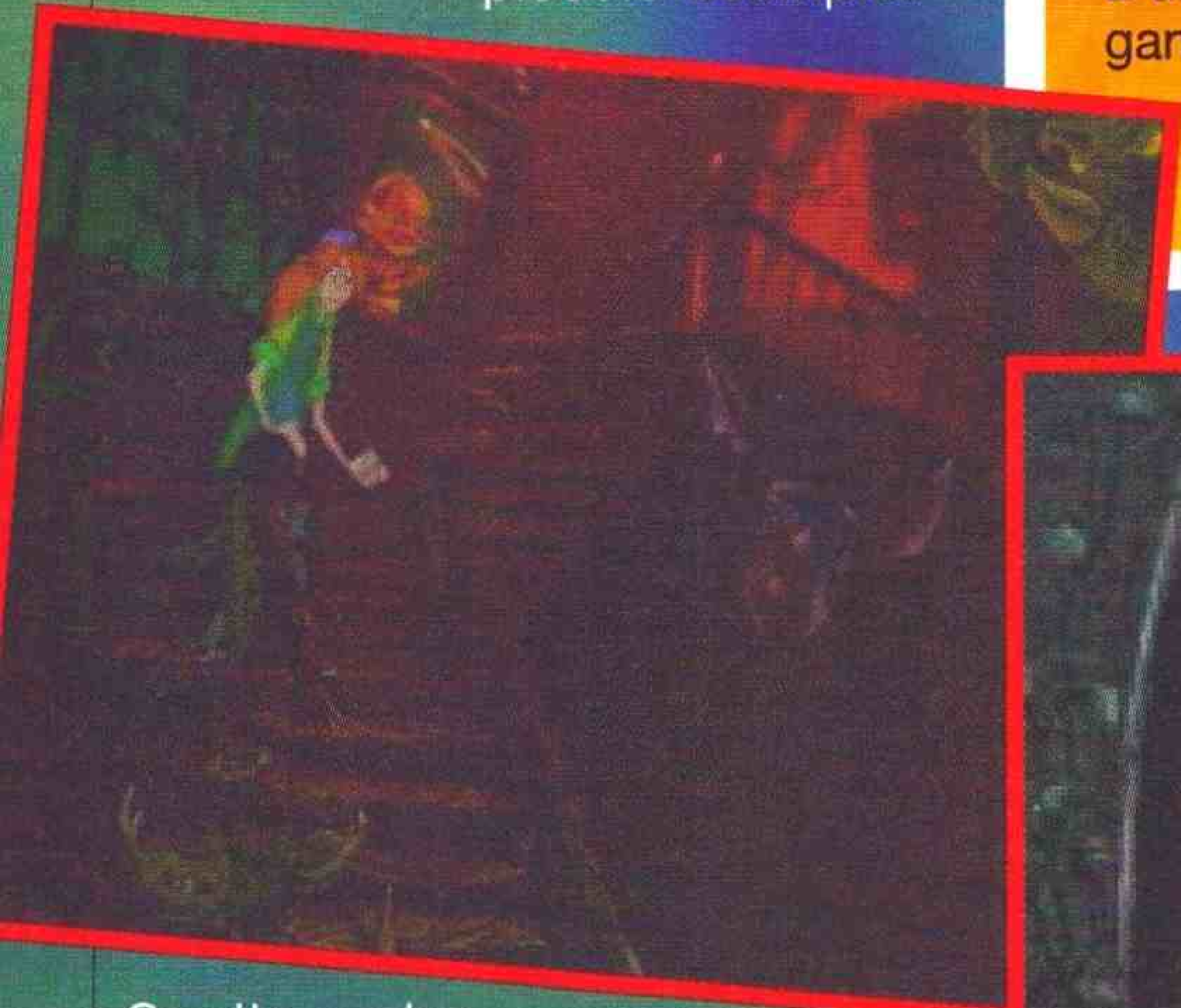
No, no, voglio tranquillizzarvi tutti, prima che qualche genitore che abbia gettato l'occhio sul cappello di questa recensione chiami giornali, polizia, telefono azzurro e Cristina d'Avena: Braindead 13 è decisamente un gioco adatto ai più piccoli. Non siamo di fronte al film Splatters - Gli Schizzacervelli (il cui titolo originale inglese era appunto "Braindead", a mio parere il vero culmine cinematografico del genere splatter: ha resistito nelle sale italiane neanche un paio di settimane) ma semplicemente a un cartone animato dallo stile molto particolare, ma decisamente divertente.
L'autore è un certo Dave Quesnelle che, scusate la mia ignoranza, mi è assolutamente sconosciuto, ma deve avere sicuramente degni trascorsi, vista la creatività della sua matita.
Ma passiamo al gioco vero e proprio, anche se non c'è moltissimo da dire una volta annunciato che la casa di software che lo pubblica è la Readysoft. Questo gruppo di programmatori si è specializzato, sin dalla nascita, nella produzione e trasposizione di lasergame (vedi boxettino associato). Il primo titolo prodotto da questa software house risale a diversi annetti fa con la conversione del mitico Dragon's Lair apparso su una miriade di formati (mi ricordo benissimo la versione Amiga: una quantità spropositata di dischetti!) e in seguito con Space Ace, e l'originale Guy Spy, con il quale tutti si aspettavano una rivoluzione sull'interattività di questo genere di giochi. Solo promesse, comunque: i lasergame della Readysoft sono rimasti tali e quali al capostipite Dragon's Lair come schemi di gioco. Un vero e proprio record, considerato che si tratta di un genere che avrà ormai una dozzina d'anni...
Qualcosa è comunque cambiato di recente, per la Readysoft, che si era in passato do-

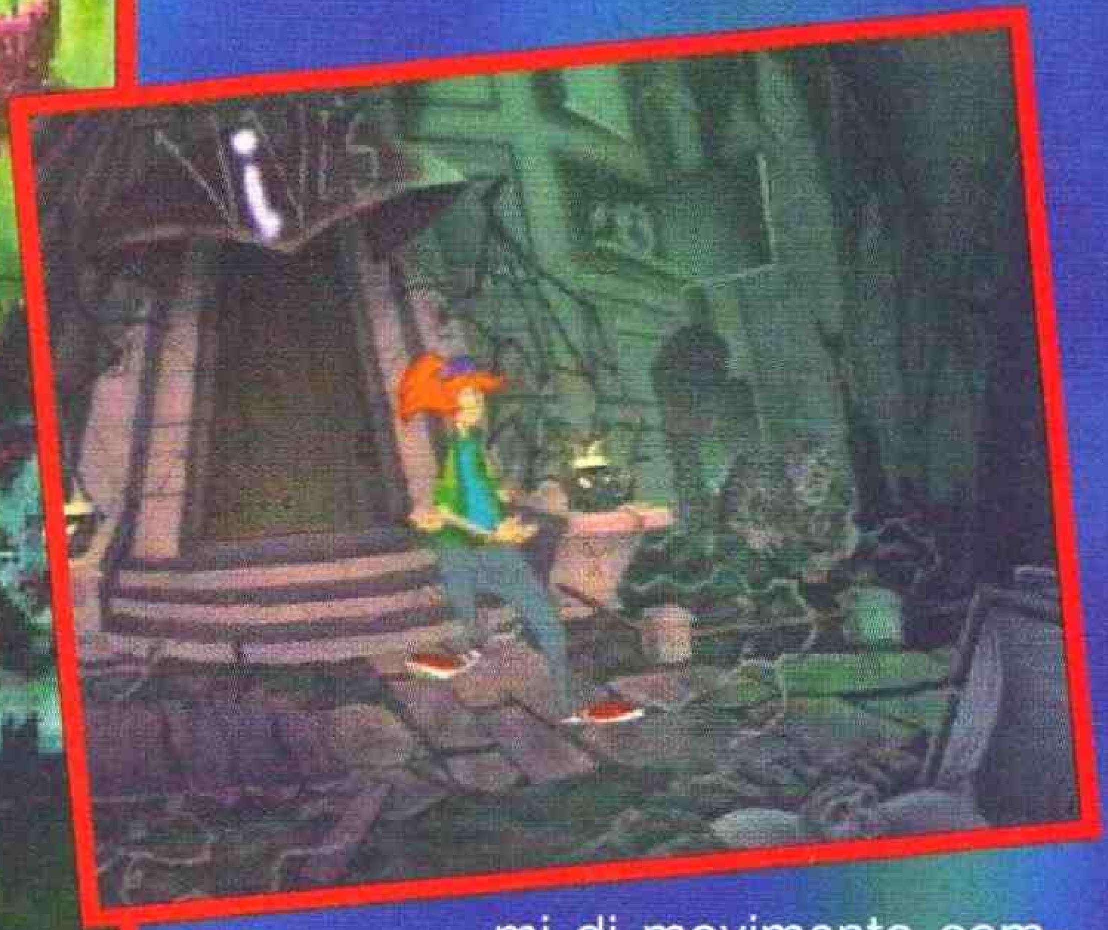


vuta barcamenare tra una marea di difficoltà per convertire in formato casalingo i cartoni animati altrui (non so se vi ricordate, ma i disegni di Dragon's Lair e di Space Ace erano del leggendario Don Bluth, un profugo dei Disney's Studios. NdMAO): prima con giochi semplicemente ispirati ai coin-op, ma con schemi e grafica radicalmente differenti, poi con stratagemmi tecnici per riuscire a infilare tutte le loro animazioni dentro macchine come Amiga e PC. Inutile dire che in console che utilizzano il supporto ottico come Saturn e Playstation ha trovato una vera e propria manna. Un CD con 600 Megabyte per le animazioni (e Braindead 13, di CD, ne occupa addirittura due!) che sfruttano pienamente le potenzialità del Full Motion Video delle console della nuova generazione, è quanto di meglio si possa pretendere dopo il Laser Disk.
E la casa canadese ne ha approfittato immediatamente, rilanciando la propria linea di giochi con quella che sembra una delle sue uscite più curate, sotto tutti i punti di vista.
Braindead 13 è la storia di un giovane esperto di computer, Lance, uno di quei figuri dinoccolati che tra un hamburger e l'altro se ne vanno in giro a riparare i computer a domicilio. Il domicilio in questione questa volta, è però la magione del dottor Nero Neurosis: il classico elemento (non si può esattamente definire persona, visto che di lui non è rimasto che un cervello a mollo) con il preciso piano per diventare "padrone di mondo"; peccato che questo suo piano preveda anche un computer funzionante. Inutile dire che il nostro dottore non ha un senso della gratitudine molto sviluppato, e come ringraziamento per la riparazione, ha tutte le intenzioni di dare in pasto il nostro tecnico alla sua bestiola preferita, Fritz, uno strano folletto con due uncini al posto delle mani e un set di ricambio per questi ultimi da fare invidia a una camera di torture medievale.
Beh, in poche parole, Lance si trova a scappare per i meandri di questo enorme castello, in cui potete trovare tutte quelle cose cui è lecito aspettarsi dall'abitazione di uno scienziato pazzoide. Inutile dire che la maggior parte di esse sono estremamente dannose e



Lance dovrà dannarsi non poco per 1) trovare una via d'uscita dal castello 2) un modo per sconfiggere il Dr. Neurosis e 3) salvare il mondo.
Come dicevo all'inizio, lo stile del cartone è molto particolare: anzitutto è ben disegnato e animato, ma è anche estremamente divertente, fuori di cotenna e soprattutto riesce a essere cattivissimo senza mai scadere nel volgare o nell'offensivo. Gli scenari in cui viene a trovarsi Lance sono "simpaticissimi", e assisterete a un'incredibile quantità di infauste morti: quelle specificate nel cappello della recensione ne sono solo un piccolo esempio.

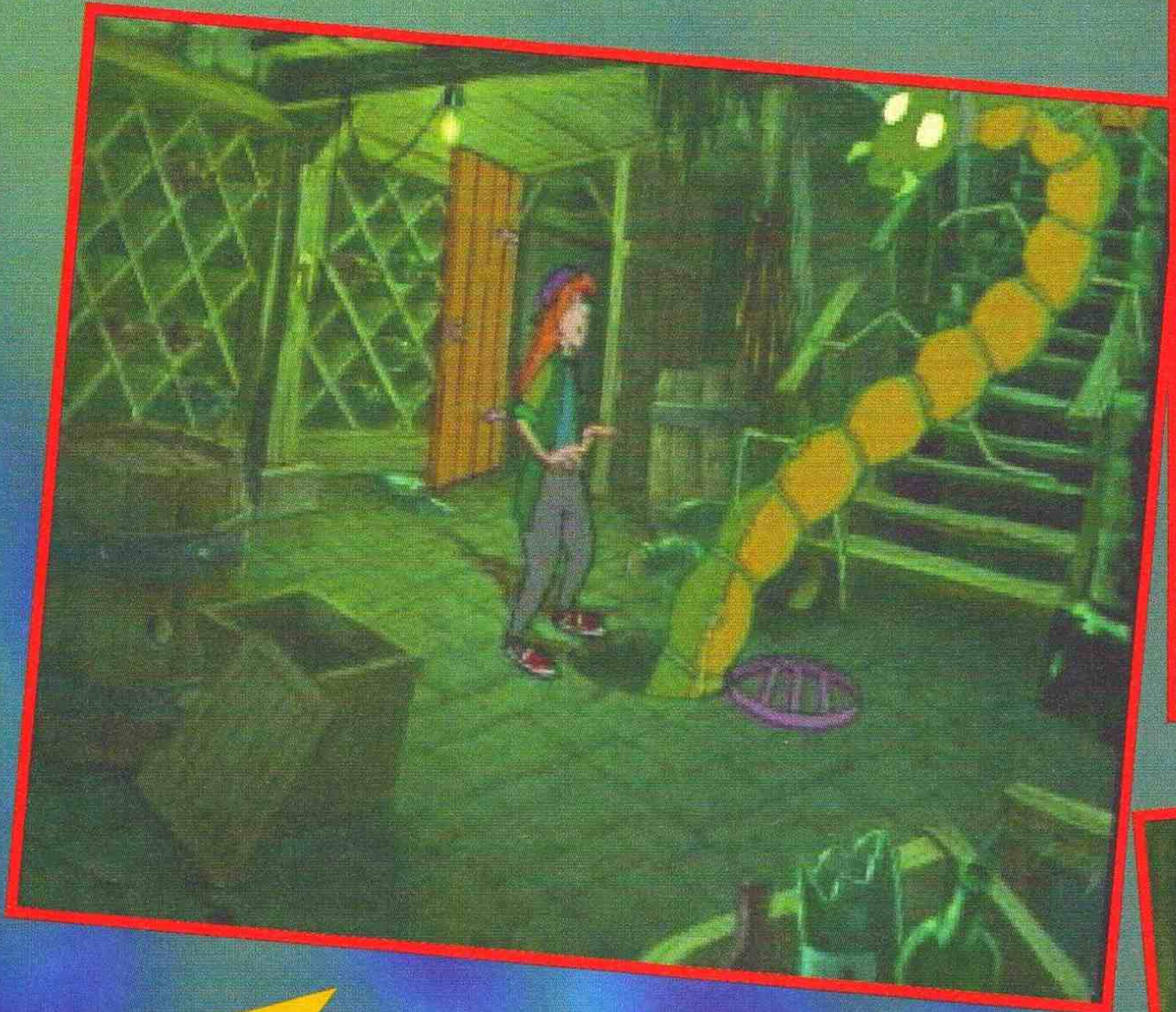




Quello che stupisce maggiormente è sicuramente la varietà di Braindead 13: ci ho giocato per diverse ore e ancora Lance riesce a scoprire qualche nuovo modo di farsi del male. Merito probabilmente delle tecniche di animazione della Readysoft. Quelli di Braindead non sono infatti dei semplici filmati: sono più che altro delle schermate fisse in cui sono inseriti degli elementi d'animazione (dei piccoli riquadri animati limitati alle figure in movimento), che si fondono però perfettamente con la staticità degli stessi grazie alla loro qualità, e che in compenso occupano molto meno spazio su disco. Vi potrà quindi capitare di passare diverse volte nella stessa locazione, con gli stessi fondali, ma con nemici e schemi di movimento completamente diversi. In compenso il gioco sembra veramente enor-

LASERGAME: IL MIGLIOR AMICO DEL VIDEOGIOCO

Nell'improbabile caso in cui non sappiate cosa sia un Lasergame, eccoci qui per erudirvi. Questi giochi devono il loro nome al disco laser che il capostipite, Dragon's Lair, utilizzava nel coin-op. Sul disco erano memorizzate varie sequenze di un cartone animato (il Laser Disk consente di accedere velocemente ai vari pezzi). In determinati momenti del filmato era necessario dare un certo input, una direzione o la pressione del pulsante, che corrispondeva a una generica azione (arrampicarsi piuttosto che usare la spada, etc), seguendo magari qualche suggerimento nel filmato stesso per poter proseguire nell'azione e passare alla schermata successiva. Il risultato è che l'interattività si limitava a cercare di imparare e memorizzare una sequenza di movimenti, per ripeterli nel giusto momento: davvero poca cosa, ma ai suoi tempi fece scalpore per la qualità grafica rispetto ai miseri pixel dei giochi di allora.
L'unico problema dei Lasergame è che con il tempo non sono cambiati, a differenza dei passi da giganti dei videogiochi e, a mio parere, hanno da tempo il fiato grosso.
Certo le tecniche di animazione della Readysoft e lo spazio a disposizione su CD ne consentono una varietà senza precedenti, ma sono sufficienti?



MAO Probabilmente quelli della Readysoft non c'erano molto dentro con la testa quando hanno concepito Braindead 13. Mettendo da parte per un attimo la trama e le scene ad alto contenuto demenziale e per questo incredibilmente divertenti, i programmatori si sono dimenticati un piccolo particolare: l'era dei lasergame è, mi duole ammetterlo, finita con Esh n'Aurunmilla (o come diavolo si chiamava), Cliffhanger e Super Don Quixote (senza dimenticare gli storici Dragon's Lair e Space Ace).
Già con il ben più recente Dragon's Lair 2: Timewarp, il pubblico ha cominciato a non sopportare più questo genere di giochi e, se da un lato buttare via qualche monetina in sala giochi non è certo un dramma, cacciare cento e passa mila lire per un gioco che alla fine avrà una longevità così limitata diventa già una questione un po' più seria.

me e, con due CD a disposizione, ce n'è per delle ore.
Ok, ma fino a ora del gioco vero e proprio non ho parlato molto, perché in effetti non c'è proprio nulla da dire. Braindead ha il classico schema da lasergame, e anche se la Readysoft ha avuto l'intelligente idea di mettervi a disposizione un numero illimitato di vite, si tratta semplicemente di provare un po' di mosse per scoprire le sequenze di movimenti della schermata (e mancano i riferimenti luminosi presenti in Dragon's Lair e Space Ace, lasciando un margine di aleatorietà al movimento davvero incredibile... NdMAO). Certo il cartone animato è divertentissimo e parecchio vario, ma alla lunga la cosa si fa parecchio monotona. Complessivamente penso che sia quanto di meglio il mercato possa offrire al momento all'interno di questo genere, ma si tratta pur sempre di un Lasergame e quindi con uno schema di gioco limitatissimo: più che da ConsoleMania Braindead 13 dovrebbe essere recensito da Ciak, e allora sì che prenderebbe dei voti altissimi...

VF

PLAYSTATION	
GRAFICA + Un cartone animato di ottima qualità + Perfette le animazioni	95
SONORO + Adeguato e divertente - I testi sono in inglese, ma non si parla molto...	82
GIOCABILITÀ + Un cartone divertentissimo + Tutte le morti di Lance sono un vero spasso	84
LONGEVITÀ + Incredibilmente varie le situazioni - Ma alla lunga è ripetitivo...	73
READYSOFT	83

PARTECIPA ANCHE TU ALLE OLIMPIADI 1996 E PORTA IL TUO AMICO...

IZZY'S

QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS

La mascotte ufficiale delle Olimpiadi di Atlanta del 1996 deve recuperare i 5 anelli mancanti del simbolo olimpico per poter abbandonare il "Mondo di Torch" e partecipare all'evento sportivo più importante del secolo. IZZY ha l'incredibile facoltà di trasformarsi in qualsiasi oggetto sportivo: palloni, giavellotti...

U.S. GOLD

DELPI

MD, SNES,

MANUALE MULTILINGUE INCLUSO ITALIANO

MD £ 129.900
SNES £ 139.900

Numero Verde
167-821177

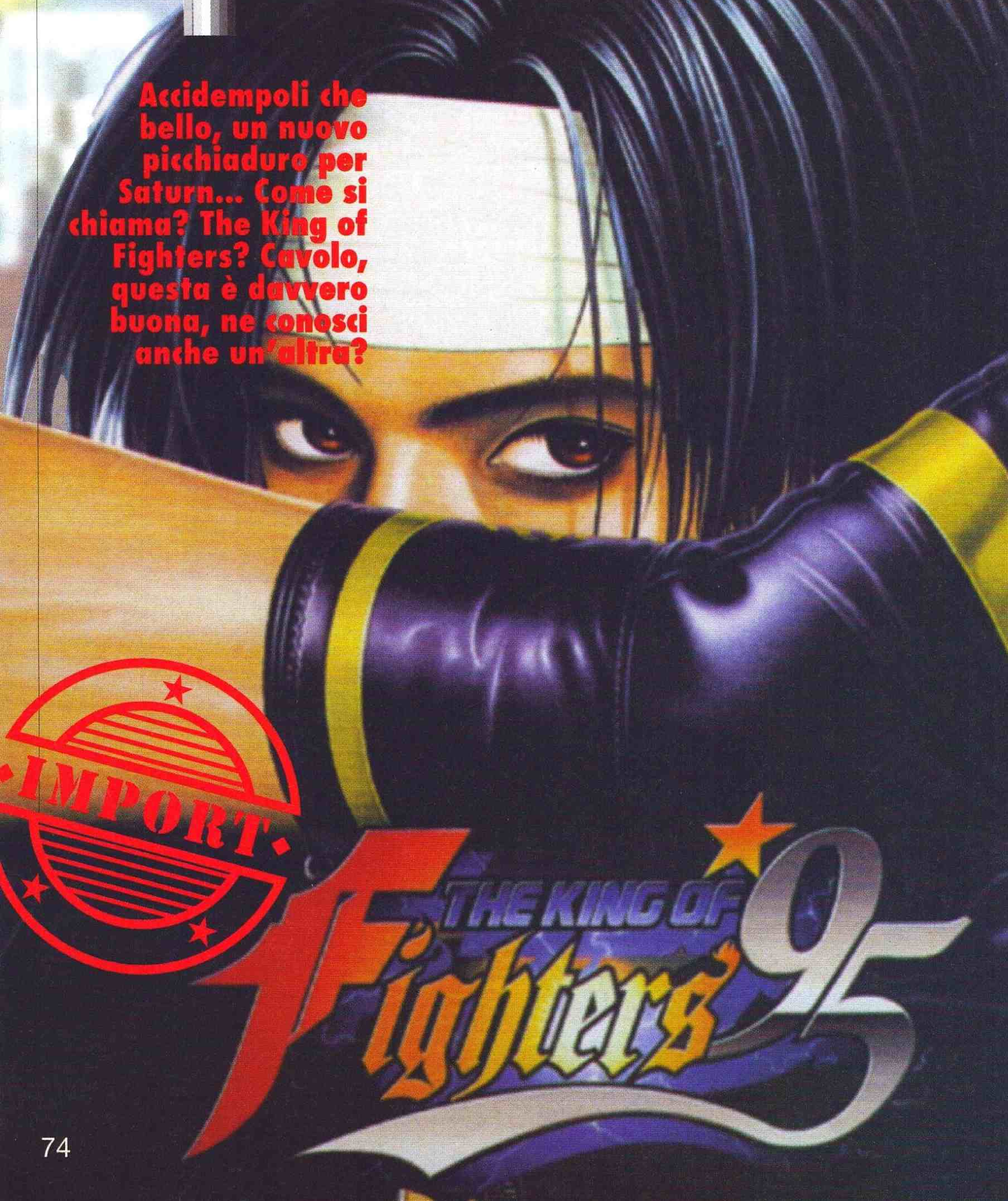
LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

Pete Sampras Tennis '96
IL COLPO VINCENTE DELL' ESTATE
SFIDA I CAMPIONI DI TUTTO IL MONDO SULLE SUPERFICI PIU' VARIE: ERBA, CEMENTO, TERRA BATTUTA, CASA TUA.
SBIZZARRISCITI NEI COLPI PIU' SPETTACOLARI.
MIGLIORA DI TORNEO IN TORNEO FINO A BATTERE PETE SAMPRAS.
MANUALE & ISTRUZIONI IN ITALIANO
MEGA DRIVE
L. 129.900
Sportsmaster™
Codemasters™
LEADER
NUMERO VERDE 167 - 821177
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.
CADARIO

90

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4



Accidempoli che bello, un nuovo picchiaduro per Saturn... Come si chiama? The King of Fighters? Cavolo, questa è davvero buona, ne conosci anche un'altra?

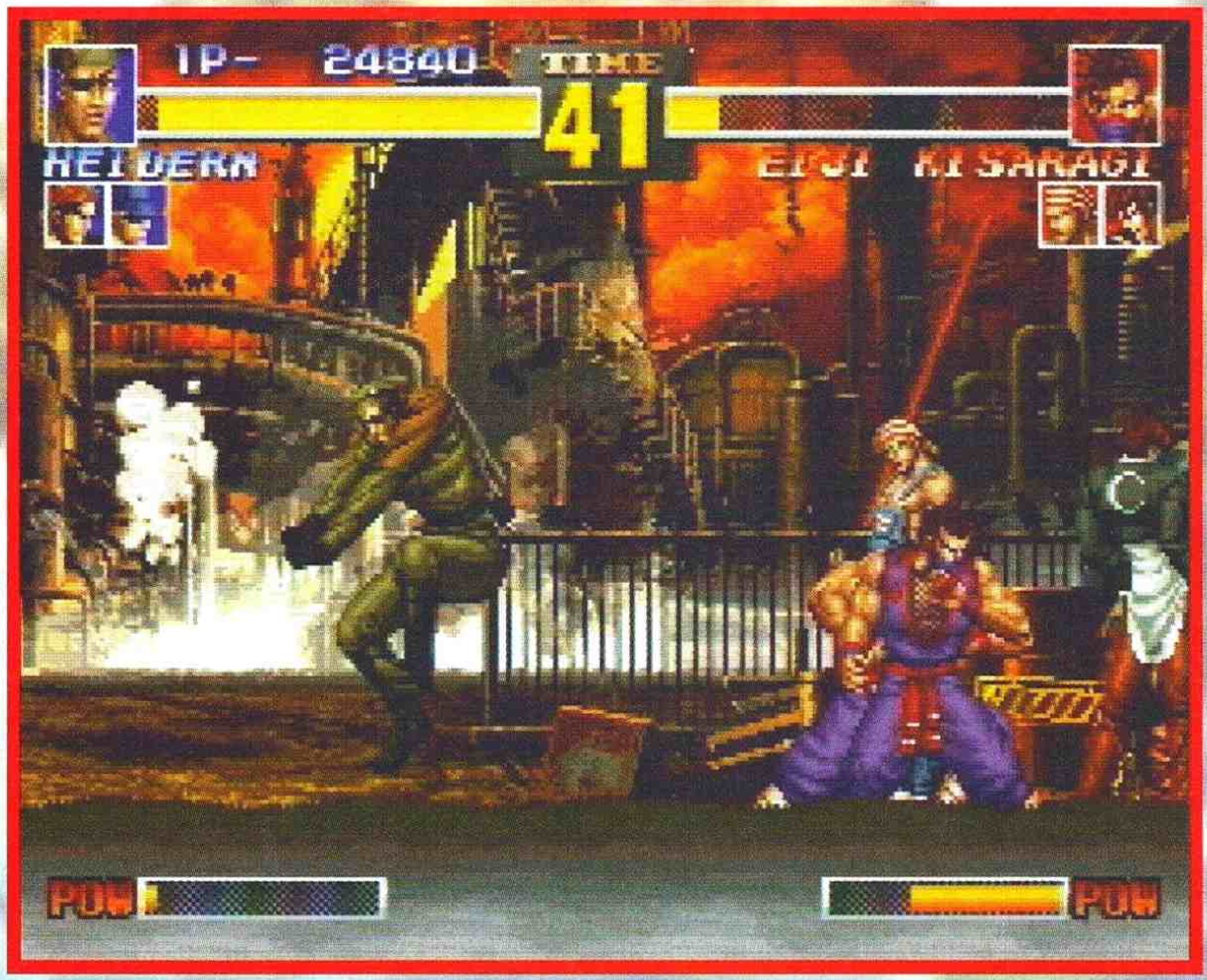
Se non sbaglio (e non sbaglio) è passato più di un anno da quando vidi per la prima volta questo stesso gioco (più o meno) per la console della SNK. Da allora molte cose sono cambiate: il mio gatto è ingrassato di un altro paio di chili (ormai riesce a camminare solo in discesa), Marco Auletta mi tratta quasi da essere umano, l'Udinese è andata in serie A, e le console a 32 bit si sono quasi consolidate sul mercato. Una cosa però, non è cambiata: la presenza costante di un picchiaduro alla Street Fighter...

È davvero incredibile, le case di software continuano a supportare questo genere, anche dopo l'uscita di titoli tecnicamente senza paragoni, del calibro di Virtua Fighter e del recentissimo Tekken 2 (davvero er mejo). Intendiamoci, non che la cosa mi dispiaccia, dopotutto io sono sempre stato un grande estimatore dei picchiaduro alla SFII, e poi non vedo che fastidio possa dare la loro presenza (dopotutto nessuno ci obbliga a comprarli); sono solo un po' perplesso: perché un possessore di Saturn dovrebbe acquistare un titolo ormai vecchiotto come questo The King of Fighters, quando per stessa cifra potrebbe trovare titoli molto più innovativi?
Viste le suddette premesse direi che sarebbe utile a tutti analizzare i pro e i contro di un gioco come questo, e per prima cosa, affronterei un problema davvero scottante, e cioè perché vado male a scuola?

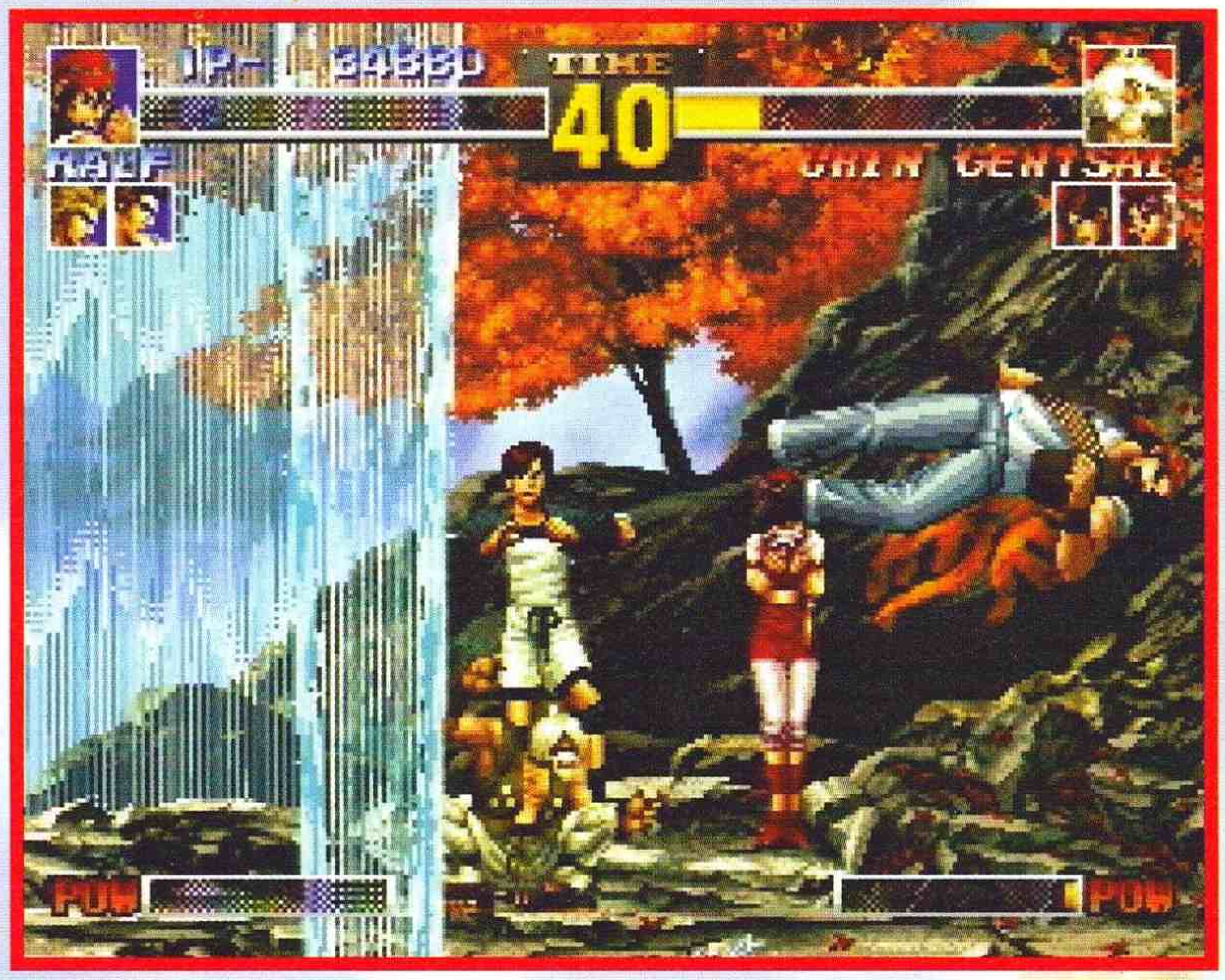
Forse perché non ho ancora comprato i libri o perché vado a scuola un giorno sì e una settimana no? Beh, non credo che sia questo il motivo, dopotutto sono tre anni che frequento la stessa classe e le cose

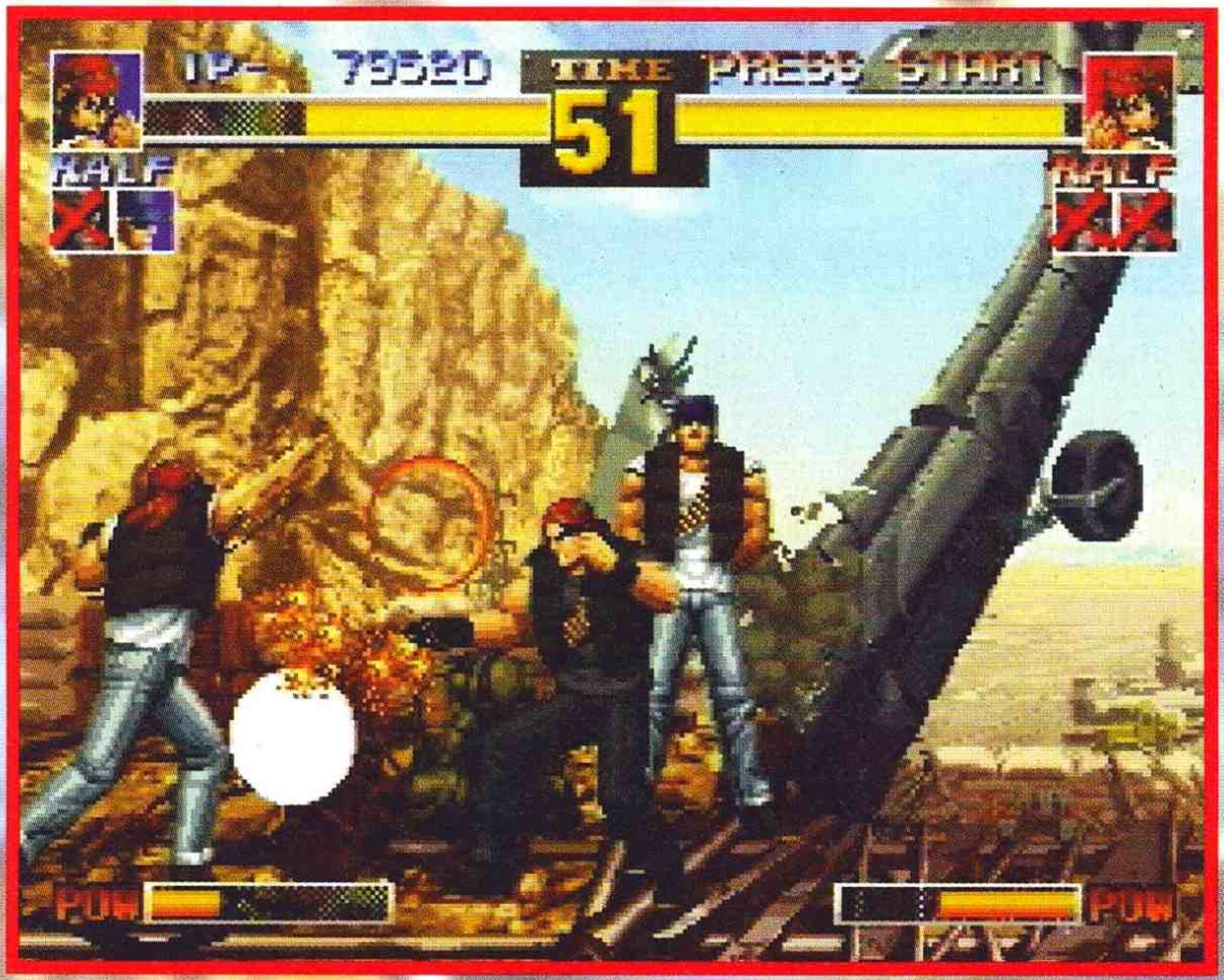
ormai le ho imparate per sentito dire. Forse allora perché quelle poche volte che ci vado vengo assalito dall'irrefrenabile voglia di usare il prof. come cancellino e gli tiro palle di carta masticata? No, non credo che neanche questo sia il motivo. Il motivo, quello vero, quello bravo, è da attribuire interamente ad Alex, che mi obbliga (sotto la minaccia di farmi scrocchiare la schiena) a passare intere nottate a scrivere, al freddo, con solo la tenue luce rovinaocchi di una candela a tenermi compagnia. Eh, com'è triste la vita del succube, un giorno ci sei, e il giorno dopo sei ancora lì, a scrivere. [Signori, abbiamo tra le mani un futuro Leopardi... NdAlex].
Ritornando sui nostri passi, ho come al solito perso il filo del discorso, a proposito, tu sai perché si chiama filo del discorso? Sinceramente non l'ho mai capito, comunque, il bello di scrivere una recensione su computer è proprio quello di potersela andare a leggere ogni volta che si vuole, e senza che se accorga nessuno. Ah sì, stavo cercando di analizzare i pro e i contro di un titolo come questo, dalle caratteristiche forse un po' troppo standardizzate, ma anche dotato di un'immediatezza e di una tecnica che i picchiaduro dell'ultima generazione a parer mio non possiedono.

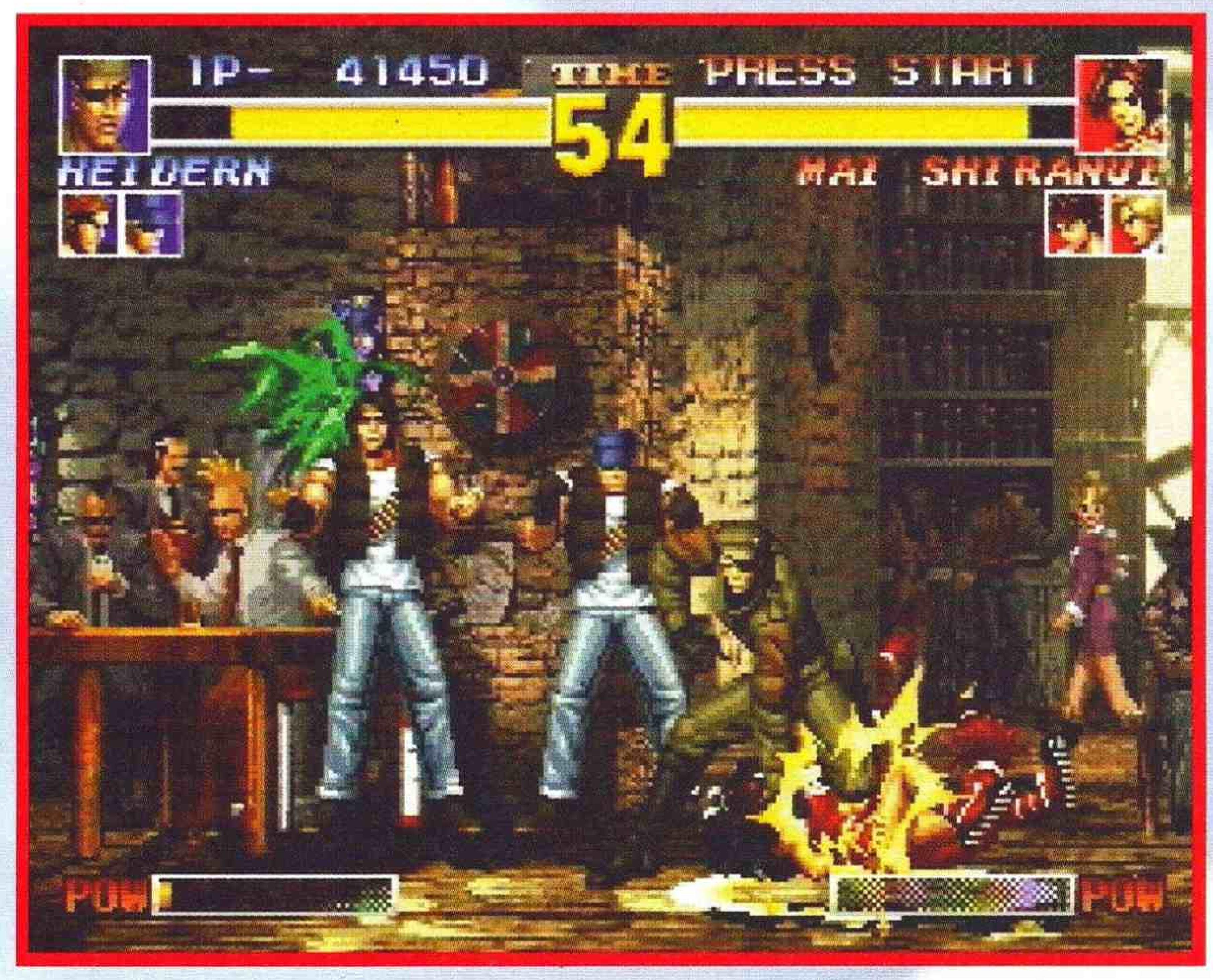
Parlando dei lati positivi di questo "The King of Fighters '95", non posso fare a meno di elogiare la sua grande tecnicità nei combattimenti. Questa è secondo me la grande qualità di questo genere di giochi, la caratteristica che ancora li distingue dai picchiaduro poligonali dell'ultima generazione.
Mi ricordo che qualche anno fa, quando il prode Marco e io passavamo le giornate a giocare con Street Fighter 2, potevano passare anche venti o più secondi (veramente parecchio se considerate i tempi di gioco) in cui pur picchiandoci come degli ossessi non ci toglievamo neanche un pixel di energia, questo perché avevamo raggiunto un livello tecnico (e non lo sto dicendo per vantarmi) tale che, per ogni singola mossa avevamo la migliore contro-mossa corrispondente. Per esempio, una delle tecniche più efficaci era il salto-calcio e l'atterraggio-calcio; insomma, era ovvio che a una configurazione del genere bisognava rispondere con una parata alta e subito dopo bassa. Con i picchiaduro attuali tutto questo non è possibile, c'è tutta un'altra tecnicità, che a volte (sinceramente) mi fa innervosire [non sei



capace. NdAlex].
Insomma, questa conversione di uno dei titoli che sicuramente merita di essere ricordato nell'albo dei picchiaduro, mi riporta un po' indietro col tempo, mettendo in luce l'amara scoperta che non mi diverto più come una volta a eseguire certe mosse, e che mi sembrano addirittura banalotte, talvolta.
C'è anche da dire che io coi beat 'em up ci sono cresciuto [in qualche universo alternativo sei probabilmente il protagonista di un picchiaduro. NdAlex]: mi ci vuole ben poco per scoprire tutte le mosse dei personaggi, col risultato che poi finisco con l'utilizzare solo quelle con il miglior compromesso offesa-facilità di esecuzione (due o tre al massimo); tutte le considerazioni appena fatte non si applicano certo al neofita, che verrà attratto molto di più dalla voglia di scoprire nuove mosse o configurazioni, di quanta ne possa avere io.
L'alto numero dei personaggi, poi, non può fare altro che aumentare la longevità, sia perché prima di imparare a conoscere tutti e ventiquattro i personaggi ci si mette davvero parecchio, sia perché giocando da solo contro il computer, ne dovrai menare di persone prima di vedere la fine...
In ogni modo, nonostante lo stile decisamente classico, King of Fighters riesce ugualmente a offrire un'interessante caratteristica, e cioè la possibilità di utilizzare non solo un singolo lottatore durante l'incontro, ma anche una squadra composta da tre lottatori. Con questa modalità, gli incontri non si svolgeranno più a round, ma come in Killer Instinct, e cioè in un'unica ripresa. OK, forse è meglio che mi spieghi con calma (calma è sempre stato più chiaro di me), altrimenti qui non ci capiamo: prima di iniziare a giocare ti verrà offerto di scegliere una squadra (sempre che tu abbia selezionato l'opzione giusta) composta da questi tre benedetti personaggi; una volta fatta la scelta, ti verrà chiesto di determinare l'ordine di comparizione (che non ha niente a che fare con la legge), che ti permetterà di decidere quale lottatore dovrai controllare per primo (con un po' di conoscenza del gioco, capirai che a un certo combattente avversario, ne va opposto uno specifico).
Fatto questo, finalmente comincerà la partita, che non si distacca minimamente da quella dei soliti picchiaduro, fatta eccezione appunto per il fatto che quando il tuo primo personaggio verrà sconfitto, entrerà in gioco il secondo senza che la barra energetica dell'avversario subisca variazioni (o meglio, aumenta leggermente), e così via fino a quando non ti rimarrà più nessuno da menare o da far menare. Beh, spero di essere stato chiaro, personalmente non ho capito molto neanche io di quello che ho detto,







ma a me capita spesso.
Tecnicamente il gioco è perfetto. Oddio, in effetti, come già detto, non è minimamente paragonabile a quei capolavori tridimensionali alla Virtua Fighter, ma come conversione sinceramente non credo si potesse fare di meglio; da notare, poi, che nelle opzioni è stata inserita anche la possibilità di farsi una squadra a proprio piacimento tra tutti i combattenti, quindi non con l'obbligo di scegliersene una delle otto preconfezionate dal computer come accadeva nella versione per Neo Geo CD.

La grafica rende benissimo (non so di preciso cosa, ma lo fa): gli sprite sono animati davvero molto bene, ricchi di spunti molto coreografici e di un saccone di mosse; basti infatti pensare che ci sono ventiquattro personaggi (un numero, ne converrai, davvero notevole) ognuno dotato di una media di sei mosse, ecco che facendo un breve calcolo, le combinazioni sono circa ben (ma dove avrò messo la calcolatrice)... 144.
A queste vanno poi aggiunte le mosse non presenti sul manuale e quelle dell'ultimo boss in caso che si riesca a trovare il modo di utilizzarlo.
I fondali sono molto ben fatti, animati come si deve, con l'aggiunta di qualche oggetto che si può rompere in combattimento giusto per dare la sensazione di interagire con l'ambiente.
Le musiche sono probabilmente l'aspetto migliore del gioco: pensa, ci sono addirittura due canzoni interamente cantate (in giapponese, certo, ma sempre cantate). Guardando poi gli effetti sonori (cosa molto facile) non c'è niente da eccepire, oddio, magari ci sono un po' troppi urletti, ma nel complesso rendono bene la situazione.

Passando alla giocabilità, non posso fare a meno di considerare che come titolo non sia più molto di moda, e che quindi potrebbe risultare un po' limitato agli occhi di un giocatore che ha appena finito di dilettarsi a Virtua Fighter 2. Insomma, personalmente lo consiglio vivamente a tutti quelli che hanno trovato irresistibile il coin-op o a chi predilige il picchiaduro alla vecchia maniera, oppure ancora a chi fa la collezione di tutti i giochi per Saturn.

Raffaele Sogni

SATURN	
GRAFICA + Non poteva essere migliore - Ma sono abituato a ben altro	85
SONORO + Ben fatto in tutto e per tutto	92
GIOCABILITÀ + Indubbiamente divertente + Molto tecnico	92
LONGEVITÀ + Davvero una cifra di personaggi	93
SNK	90

ALONE IN THE DARK 2 JACK IS BACK

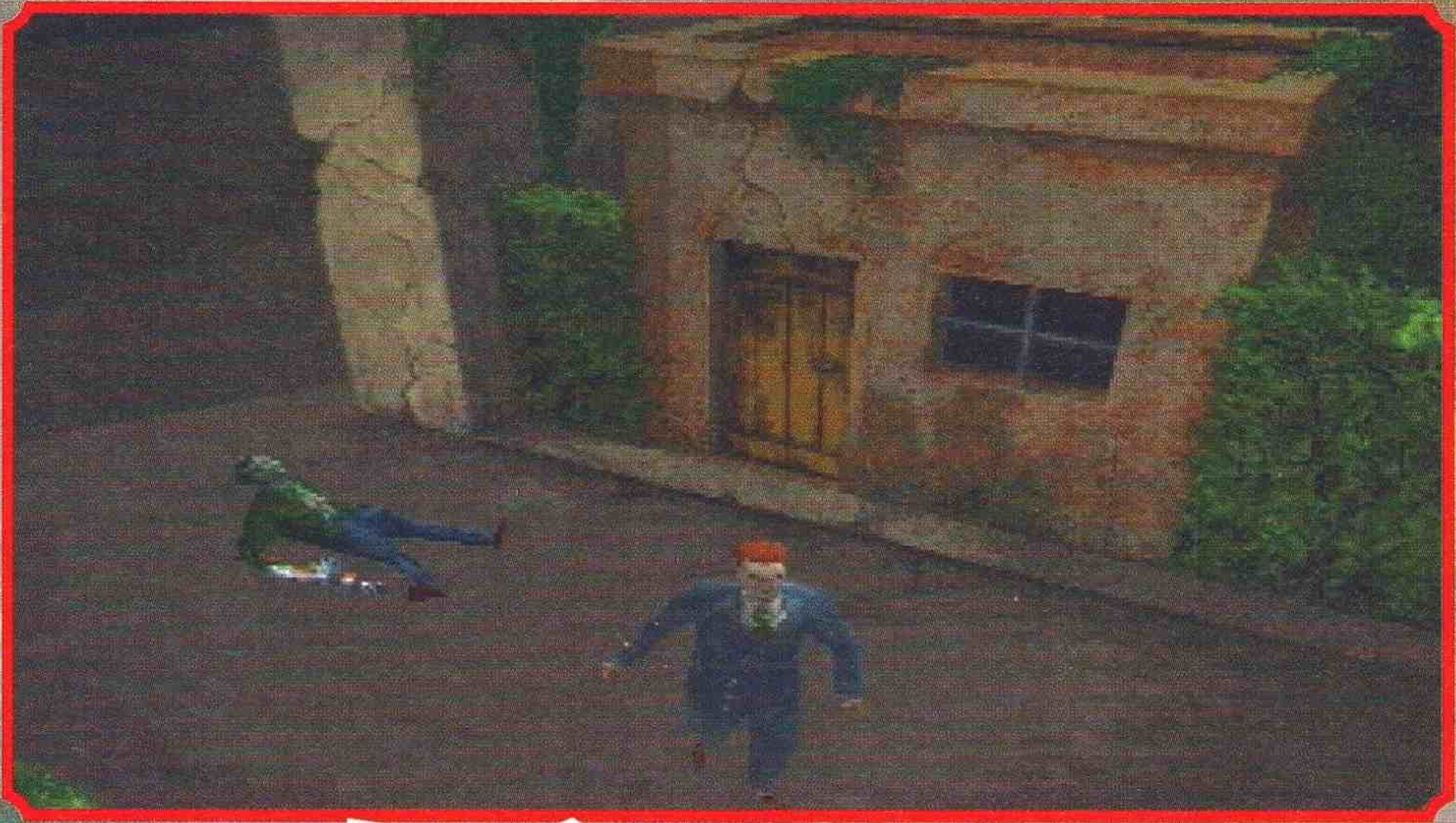
SATURN 82

PLAYSTATION 84

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Se credevate che sfasciarsi le ginocchia contro i comodini, o calpestare il gatto e doverlo portare al pronto soccorso fossero le cose peggiori che capitano quando si è soli nel buio, cominciate pure a ricredervi.

Cari i miei ragazzi, dovete sapere che quelle cose tanto belle alle quali ognuno di voi tiene tanto (le console, che cosa avevate capito?), e che vi fanno continuare ad acquistare questa rivista garantendo a noi la sopravvivenza, e a voi un metodo più o meno sicuro per distinguere le ciofeche dai grandi titoli, NON sono le uniche macchine in grado di produrre videogiochi. Forse qualcuno di voi avrà infatti sentito parlare di strani apparecchi denominati personal computer, anch'essi in grado, con una spesa cinque o sei volte superiore a quella di un Saturn o di una Playstation, di raggiungere la metà delle prestazioni dei 32 bit di casa Sega e Sony, piantandosi quando meno te lo aspetti nel bel mezzo di una partita a Tetris 7 o a Wing Commander 6 (oppure otto, non ricordo bene), come il numero dei CD che compongono l'ultima fatica della EA nella versione PC CD-ROM.



Ebbene, nonostante una palese inferiorità dal punto di vista ludico, rispetto alle piattaforme progettate solo ed esclusivamente per giocare (si fa per dire... Stando a quel che affermano i capoccioni della Sega tra un po' il Saturn vi permetterà di programmare anche la lavatrice), anche il personal ha saputo contribuire alla storia dei videogiochi con alcune produzioni degne di tutto rispetto. Una di queste è senz'altro la trilogia di Alone in the Dark, ideata dal trio francese Cornet, Chardot e Nabais, tre geniacci di casa

Infogrames che furono fra i primi a realizzare un'avventura popolata da personaggi e oggetti poligonali attorno al '91/'92, senza la quale giochi come Bio Hazard-Resident Evil avrebbero visto la luce molto in ritardo, e sicuramente in modo del tutto diverso da quello attuale.
Inutile dire che la produzione dei vari Alone viene seguita tuttora con grande interesse dagli utenti PC, ed è proprio per questo che la Sega e la Sony, in una sorta di tributo a una fra le pietre miliari delle avventure grafiche in 3D, hanno deciso di far convertire il secondo episodio della saga e schiaffarlo su Saturn e Playstation (che, sulla carta, dovrebbero avere tutte le capacità per gestire una produzione del genere).
L'avventura è ambientata nel lontano 1924, e ha per protagonista un tizio dal nome impronunciabile, Edward Carnby. Edward è un investigatore privato, e si trova regolarmente ad avere a che fare con morti viventi, incantesimi e enigmi soprannaturali, oltre a essere spesso coinvolto in sparatorie all'ultimo sangue. Questa volta il nostro eroe poligonale si è incaricato da solo di ritrovare un suo amico, Ted Sticker, scomparso dalle parti di Hell's Kitchen (un nome, una garanzia) durante una delicata indagine riguardante il sequestro di Grace Saunders, una bambina di dieci anni. Il mistero ve lo possiamo svelare subito: Grace è stata rapita da One Eyed Jack, un bucaniere del diciassettesimo secolo divenuto immortale grazie a un incantesimo vodoo, per il quale deve però sacrificare una vergine ogni cento anni... E, giusto per stare al passo coi tempi, l'ex piratone si dedica, nel periodo di proibizionismo in cui si svolge l'avventura, al contrabbando di alcolici, un passatempo decisamente proficuo. Vista la sua attività non esattamente legale, Jack si è opportunamente circondato di servitori-zombie e di trappole di ogni genere, per meglio accogliere nella sua villa i visitatori indesiderati. Guarda caso voi siete proprio uno di questi, e dovrete quindi vendere cara la pellaccia prima di fare una fine tristissima (buttato giù da una scogliera da un energumeno di 130 chili) (non sono tanto i 130 Kg dell'energumeno... ma i 130 metri della scogliera. NdVF), oltre che

risolvere una buona dose di enigmi. Avrete la solita tonnellata di oggetti da raccogliere, lasciati sul suolo dai tirapiedi di Jack che infarcirete di piombo, e da usare al momento e nel modo giusto, il che non si rivelerà esattamente una cosa semplicissima. Oltre a questo, vi potrà capitare di prendere il controllo di Grace Saunders, la bambina (grassa) rapita da One Eyed Jack, e dovrete tentare di tirar fuori Edward dalle situazioni più complicate. Come, per esempio, nelle cucine della villa (mica per niente il posto si chiama Hell's Kitchen), dove verrete assaliti da cuochi assassini e troverete una densità di popolazione di gangster assai elevata. Per evitare lo scontro diretto potrete comunque ingegnarvi e trovare originali soluzioni come il travestimento da Babbo Natale (dato che il giorno della vostra avventura è nientemeno che il 22 dicembre).

La storia si rivela insomma bella intricata, ma vediamo adesso come si presenta Alone in the Dark 2 dal lato tecnico: come già accennato, il motore grafico è basato su scenari fissi, "inquadrati" un po' da tutte le parti con una sorta di ricorrente effetto cinematografico, mentre gli sprite sono poligonali e, cosa che nella versione per PC non era presente, texturati da cima a fondo (inoltre, nella versione PS-X pare sia stato aggiunto il gouraud shading, cosa che peraltro non si nota moltissimo). Purtroppo però questa trovata, che voleva forse dare un tocco di novità a un gioco graficamente ormai datato, ha sortito alcuni effetti collaterali davvero poco piacevoli: innanzitutto i caricamenti necessari per passare da una locazione di gioco all'altra si sono allungati non poco e, come seconda cosa, la manovrabilità del personaggio è diventata qualcosa di tremendo: riuscire a controllare come si deve il piccolo Edward è a volte davvero un'impresa, se inoltre si considera che ci sono alcune sezioni di gioco in cui è necessario muoversi al millimetro c'è da innervosirsi ancora di più. Manco a farlo apposta poi, il secondo episodio di Alone in the Dark è quello che più si basa sull'azione vera e propria, lasciando leggermente in disparte la soluzione degli enigmi (comunque sempre presenti). Certo, anche se si prende in considerazione l'edizione americana o europea del titolo, sebbene in quest'ultima sia presente anche l'opzione per l'utilizzo della lingua italiana, la situazione non cambia poi molto; comprensibilità a parte Jack is Back è infatti l'episodio forse meno riuscito della trilogia Infogrames. È sensibilmente più breve degli altri due, meno coinvolgente, ha un'impostazione un po' troppo arcade, perlomeno rispetto alla media della serie, e la prima sezione dell'avventura, quella all'interno del labirintico giardino della villa, è una vera an-

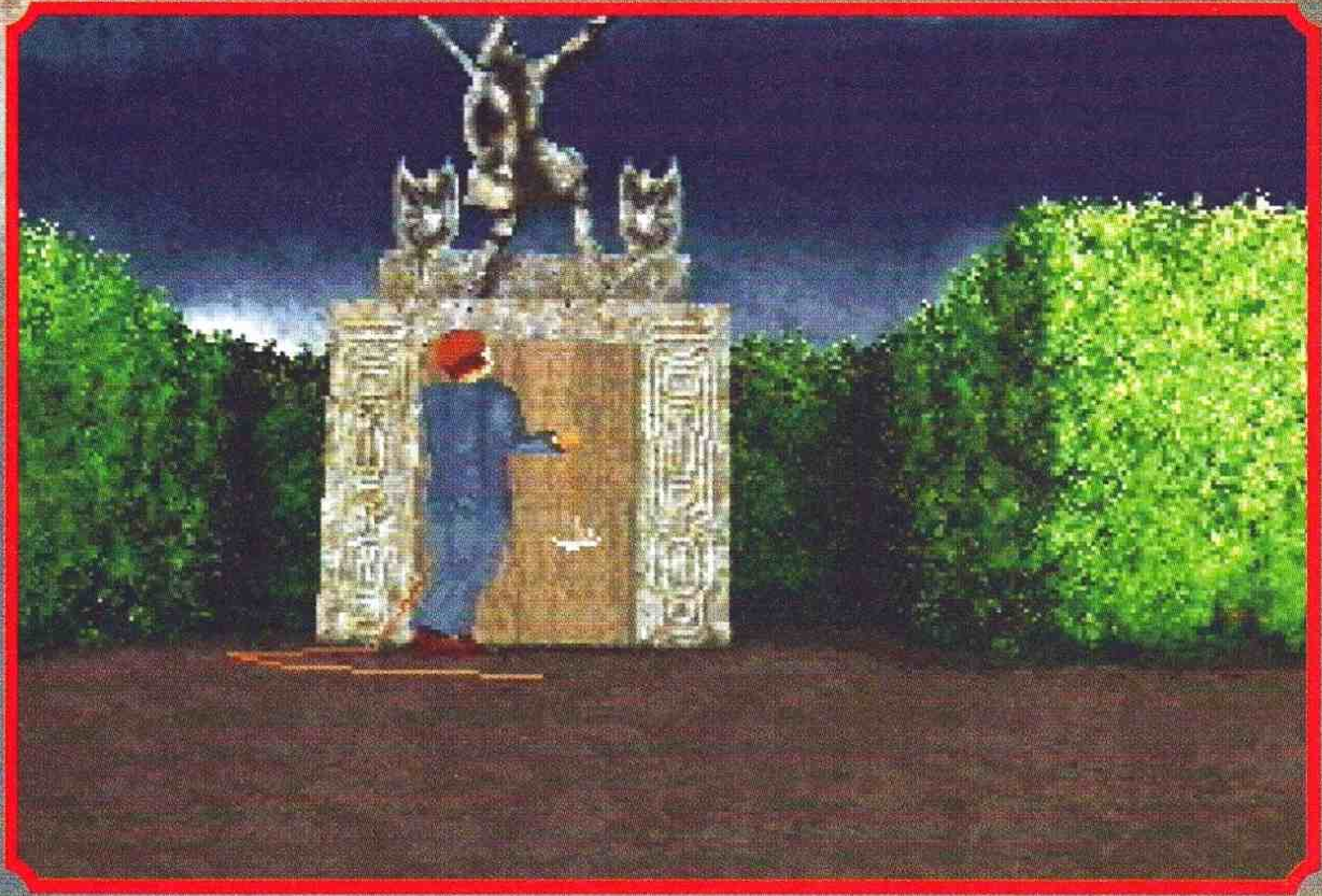
RAFFO

Ma voi lo sapete che le farfalle vivono un giorno solo? È una frase che ho appena sentito (sarebbe troppo difficile spiegarne la provenienza), e in effetti mi ha lasciato un vuoto dentro davvero grande. Ad ogni modo, visto che sento una forza dentro che neanche io so come, credo che riuscirò a esprimere quelle poche idee che ancora mi rimangono. Bene , visto che ho già scritto la preview di questo gioco, credo di essere abbastanza accreditato per esprimere la mia opinione: è un sacco bello, sì, cioè, insomma, secondo me, ne vale una cifra la pena di acquistarlo, se poi vabbè, il genere non fa proprio al caso tuo, sì, insomma, cioè, la vita è bella.

MAO **M**ah, questo Jack Is Back, o Alone In The Dark 2 che dir si voglia, mi è parso un po' pacco: in primis, l'aggiunta delle texture non presenti nella versione PC non ha fatto altro che appesantire il gioco, che a tratti scatta in una maniera insopportabile (e stiamo parlando di Saturn e Playstation).
In secondo luogo, quelli della Infogrames potevano migliorare un pelo l'interfaccia di movimento, assolutamente ostica e parecchio caotica: non è plausibile infatti, dover mirare con precisione anche quando si ha il nemico di fronte e bucherellare le pareti circostanti senza nemmeno sfiorarlo! In alcuni casi poi, si incontrano degli avversari nettamente più veloci di noi e il risultato è morte certa, a meno che non si riesca a scappare dal fuoco incessante che piomba addosso al povero Carnby... Un gioco che risente dell'età e della concorrenza delle nuove leve, ma sempre una classica conversione da PC.

goscia... Senza contare che si tratta di un gioco che comincia ad avere una certa età: visto al giorno d'oggi (soprattutto su macchine con le potenzialità di Saturn e Playstation), non può che lasciare perplessi in quanto a definizione e a dettaglio grafico in generale. A chi consigliarlo? Beh, sicuramente ai patiti del genere (Alone è sempre Alone), che si accontenterebbero anche solo del nome del gioco per portarlo a termine... Un po' meno invece, a chiunque lo abbia già provato su PC o a tutti quelli che la pazienza ce l'hanno solo con la propria ragazza, perché farebbero volare il CD fuori dalla finestra dopo i primi venti minuti di tentato controllo del personaggio (leggermente migliore, questo va detto, per la versione Playstation). Questo è tutto, prima di concludere desideravo però esprimere un ringraziamento a VF: impietosito dalle mie precarie situazioni economiche, addirittura peggiori delle sue, e dall'impellente bisogno di denaro per sfamare i miei dodici figli e ristrutturare il monastero tibetano in cui vivo, mi ha passato questo gioco da recensire, che sarebbe invece toccato a lui... Cosa dire? Grazie, grazie VF, che con la tua presenza porti una ventata di saggezza fra gli scriteriati che popolano la redazione della Xenia, grazie per la tua generosità e per il tuo buon cuore! Solo, toglimi un curiosità: perché mi hai pregato fino all'ultimo di firmare l'articolo con il tuo nome, e non col mio? Questo proprio non l'ho capito...

Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo



SATURN	
GRAFICA + personaggi texturati... - ... Ma poco definiti	85
SONORO + musiche semplici ma efficaci - scarsi gli effetti sonori	81
GIOCABILITÀ - faticoso il controllo - troppo difficili alcune sezioni	77
LONGEVITÀ + buona la trama - non lunghissimo	83
INFOGRAMES	82

PLAYSTATION	
GRAFICA + c'è il gouraud shading... - ... Ma non si nota troppo	86
SONORO + musiche semplici ma efficaci - scarsi gli effetti sonori	81
GIOCABILITÀ - non facile il controllo - troppo difficili alcune sezioni	79
LONGEVITÀ + buona la trama - non lunghissimo	83
INFOGRAMES	84

THE NEXT LEVEL

Via Gadames, 20/b - Roma

Tel.06-860.3737 r.a. Fax 06-860.2868

Playstation

Actua Soccer	99.000
Total NBA	110.000
Air Combat	110.000
Extreme Sport	99.000
GoalStorm	115.000
Jumping Flash	99.000
Loaded	120.000
Mortal Kombat 3	115.000
Philosoma	110.000
Rapid Reload	99.000
Spot Goes To Hollywood	Chiamare
Rayman	125.000
Starblade Alpha	105.000
Tekken	129.000
Powerserve	120.000
Alien Triology	120.000
View Point	130.000
Hi-Octane	110.00
Shell Shock	120.000
Mickey Mania	110.000
NBA in the Zone	120.000
The D	130.000
Braindead 13	120.000
Resident Evil	Chiamare
Wing Commander III	125.000
Tekken II	180.000
Agile warrior	120.000
Road Rash	120.000
Need for the Speed	120.000
Magic Carpet	120.000
Iron Slam 96	150.000
The D	130.000
Johnny bazookatone	120.000

Sega Saturn

King Of The Spirits	130.000
NBA Jam T.E.	99.000
Rayman	125.000
Sega Rally	120.000
To-Shi-Den	115.000
Virtual Open Tennis	140.000
Virtua Fighter II	140.000
Thunder Hawk II	120.000
Shell Shock	120.000
Fifa 96	115.000
Hi-Octane	110.000
Street Fighter Alpha	130.000
Rise 2 - Resurrection	125.000
Cyberia	125.000
Creature Shock	Chiamare
Criticom	135.000
Dragon's Lair II	125.000
Magic Carpet	120.000
Spot Goes To Hollywood	Chiamare
The D	135.000
Braindead 13	140.000
Vampire Hunter	130.000
Mortal Kombat II	130.000
Panzer Dragon II	130.000
King of Fighters 95	Chiamare
Gungriffon	140.000
Lupan III	130.000
Victory Goal 96	130.000
Mysteria Lore	115.000
The D	135.000
Wipe Out	110.000
X-men	140.000

Super Nintendo

Animaniacs	79.900
Batman Forever	130.000
Bonkers	79.900
Duffy Duck	79.900
Diddy Kong Quest	145.000
Doom	140.000
Fifa 96	140.000
Great Circus Mistery	89.500
Head On Soccer	110.000
Internat. S. Star Soccer Delux	150.000
Killer Instinct	125.000
Lion King	110.000
Looney Tunes Basketball	130.000
Mortal Kombat III	150.000
NBA Live 96	145.000
NHL 96	125.000
Primal Rage	130.000
Speedy Gonzales	110.000
Super Street Fighter II	125.000
Wild Guns	120.000
Yoshy's Island	145.000
Spot Goes To Hollywood	Chiamare
Mickey Mania	79.900
Cutthroat Island	150.000
Micromachines 96	135.000
EarthWorm Jim 2	145.000
Micromachines II T.E.	135.000
SuperMario All Star	99.000

Game Gear

Street Fighter 2	65.000
NBA Jam T.E.	70.000
Aladdin	70.000
Desert Strike	70.000
Sonic Triple Trouble	70.000
Ristar	75.000
Fatal Fury Special	70.000
Primal Rage	85.000
Legend Of Illusion - Mickey Mouse	55.000
Fifa Soccer	59.000
Sonic Triple Trouble	70.000
Duffy Duck In Hollywood	59.000
Fifa 96	85.000
Mortal Kombat III	85.000

Game Boy

Judge Dredd	75.000
Zelda	55.000
Dyna Blaster	39.000
Fifa Soccer	64.000
Yogi Bear	60.000
Star Wars	39.000
Pinball Dream	39.000
Jungle Book	39.000
Looney Tunes	39.000
Gargoyle's	39.000
Aladin	59.000
Donkey Kong Land	70.000
Earthworm Jim	65.000
Power Ranger The Movie	55.000
Bugs Bunny II	39.000
Street Fighter II	66.000
Flinstones	39.000
Asterix	39.000
Desert Strike	55.000
Star trek II	39.000
Speedy Gonzales	55.000
True Lies	55.000
Empire Strikes back	55.000
Wario Land	65.000
Ghostbuster 2	39.000
Star Gate	39.000
Batman Forever	64.000
Turtles 3	50.000
Micro Machines	39.000
Marioland	39.000
All Star Challange	39.000
Donkey Kong	65.000
Primal Rage	70.000
Felix The Cat	39.000
Lion King	75.000
Mortal Kombat 2	55.000
Mortal Kombat III	75.000

Megadrive

Alien Soldier	110.000
Asterix Power Of Gods	99.000
Batman Forever	125.000
Batman and Robin	110.000
Bonkers	89.000
Castelvania	70.000
Duffy Duck in Hollywood	115.000
Dynamite Headdy	79.000
Fifa 96	130.000
Mickey Mania	75.000
Mortal kombat 3	120.000
NBA Live 96	135.000
Ristar	90.000
Speedy Gonzales	115.000
Vector Man	125.000
X-Men 2	99.000
Desert Demolition	99.900
Earthworm Jim 2	140.000
Great Circus mistery	90.000
NBA Live 95	99.000
NHL 96	120.000
Pete Sampras 96	119.000
Samuray Showdown	80.000
Micromachines 96	125.000
Garfield	125.000
Cutthroat Island	130.000
Spot Goes to Hollywood	125.000
Izzy's Quest	130.000
The Lion King	99.000
Virtua Racing	110.000
View Point	79.000
Jungle Book	79.000
International S. Star Soccer	Chiamare
Toy Story	120.000

ARRIVI SETTIMANALI
CHIAMATECI PER LE ULTIME NOVITA' ED OFFERTE

CONSOLE SONY Playstation+Joypad+cavo scart+CD demo+garanzia 1 anno . Lit. 699.000 iva compresa

CONSOLE SEGA Saturn USA+Joypad+2 CD demo Lit. 750.000 iva compresa

CONSOLE SEGA Saturn USA+Joypad+2 CD demo +GIOCO Lit. 820.000 iva compresa

STUDIO GRAFICO: Davide Bartoli - Roma -Tel. 5895183-58330909 Fax - TUTTI I MARCHI RIPORTATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI

RIVISTE SPECIALIZZATE U.S.A. - U.K.

VASTA GAMMA di CD-ROM per il tuo PC

VENDITA RATEALE

SI ACCETTANO LE MAGGIORI CARTE DI CREDITO

SPECIALIZZATI NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA TUTTO IL MONDO

I Belée®
GIOCHI PER VOI

CONSOLLES® department

A SOLE L.698.000

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT™

Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU **CONSOLLES DEPARTMENT® POINT**
TELEFONA AL 02-4222684

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
IVA INCLUSA NEL PREZZO

SEGA® SATURN Vers. USA + DEMO + PAD L.728.000

SEGA® L.278.000
MEGA DRIVE II ITA + PAD + RF + ALIM. + 6 GIOCHI

3DO® L.498.000
3DO + PAD + GIOCO OFFERTA + MAD DOG MC CREE + DEMO

GAME BOY L.149.800
GAME BOY + PILE + DONKEY K. LAND o KILLER INSTINCT

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

ORA SIAMO APERTI ANCHE A GALLARATE - VA PRESSO IL CENTRO COMMERCIALE MALPENSA UNO CON FORMIDABILI OFFERTE

QUI PUOI USARE
VISA
MasterCard
CartaSì

RIVISTE AMERICANE ED INGLESI DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER DISPONIBILI ANCHE PER CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza e uffici: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72
Punto vendita: MILANO via Lorenteggio 22 sotto i portici - tel. 02/42.300.10
Punto vendita: GALLARATE-VA centro commerciale Malpensa 1- via Lario 37 - tel. 0331/77.96.20

the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS

COMO Erba
MOVIE SERVICE
C.so XXV Aprile, 123

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
I BELÈE
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PAVIA Garlasco
VIDEO MAGIA
P.za Della Repubblica, 23

PAVIA Mortara
VIDEO MAGIA
Corso Torino, 59

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

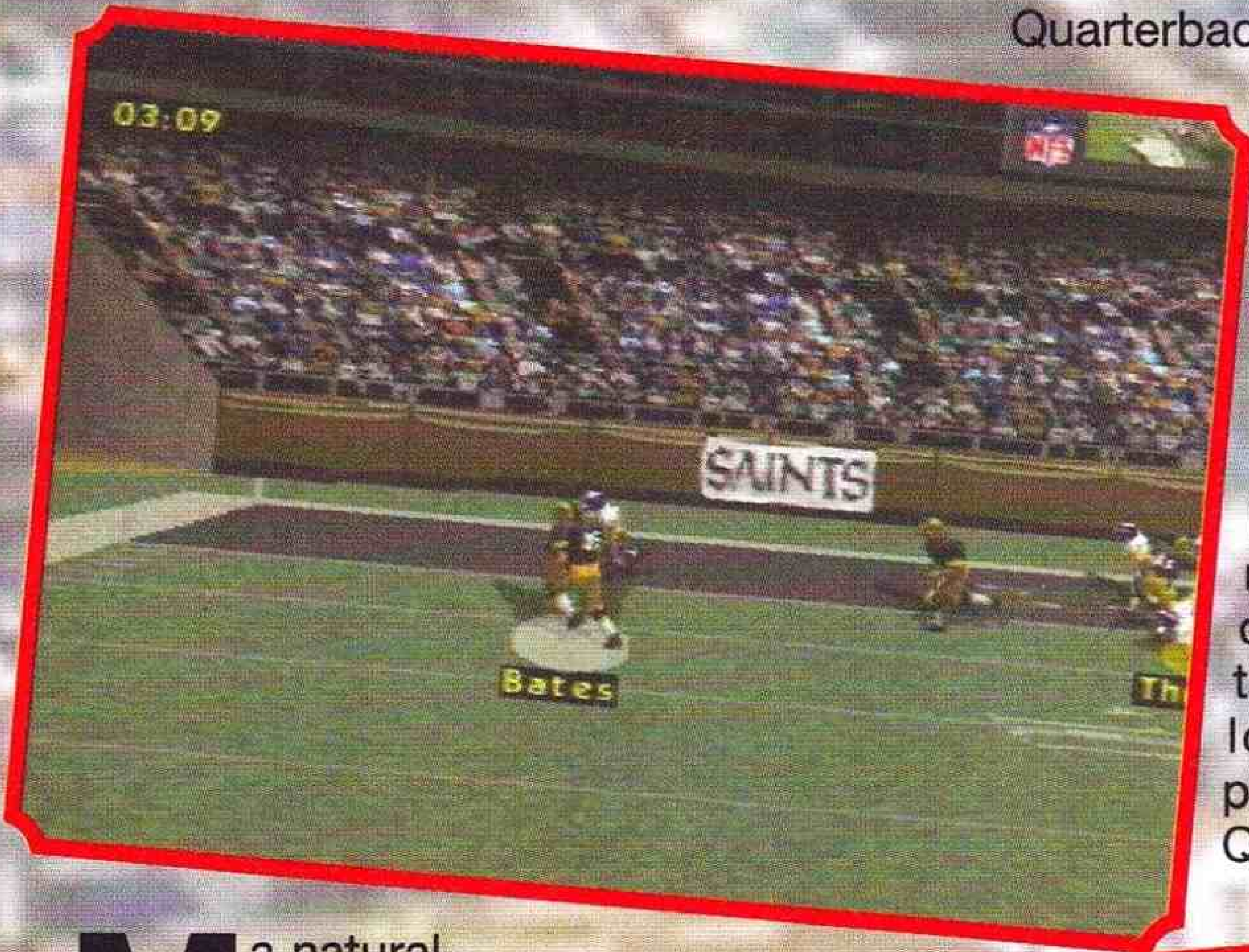
VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

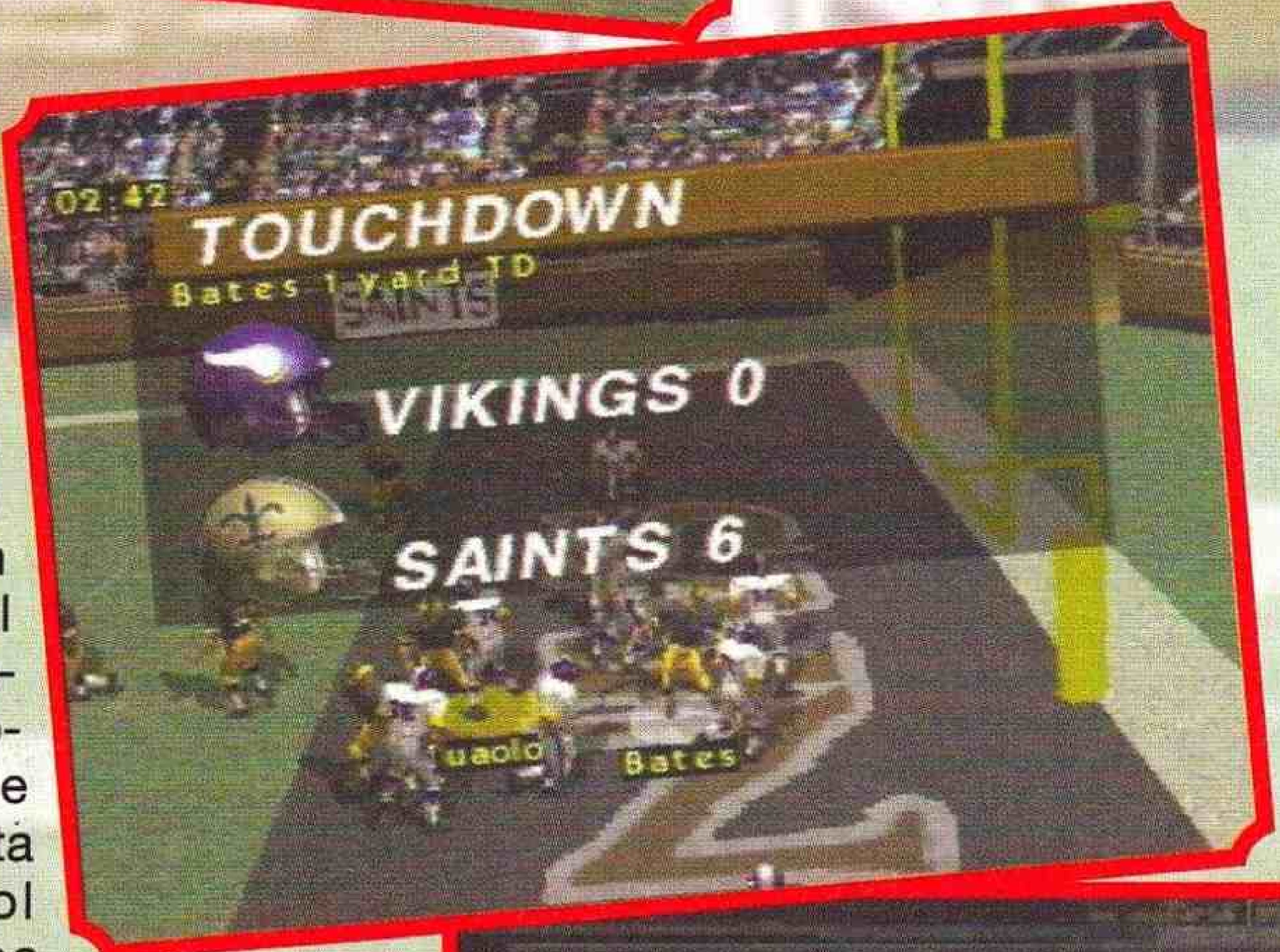
Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

86

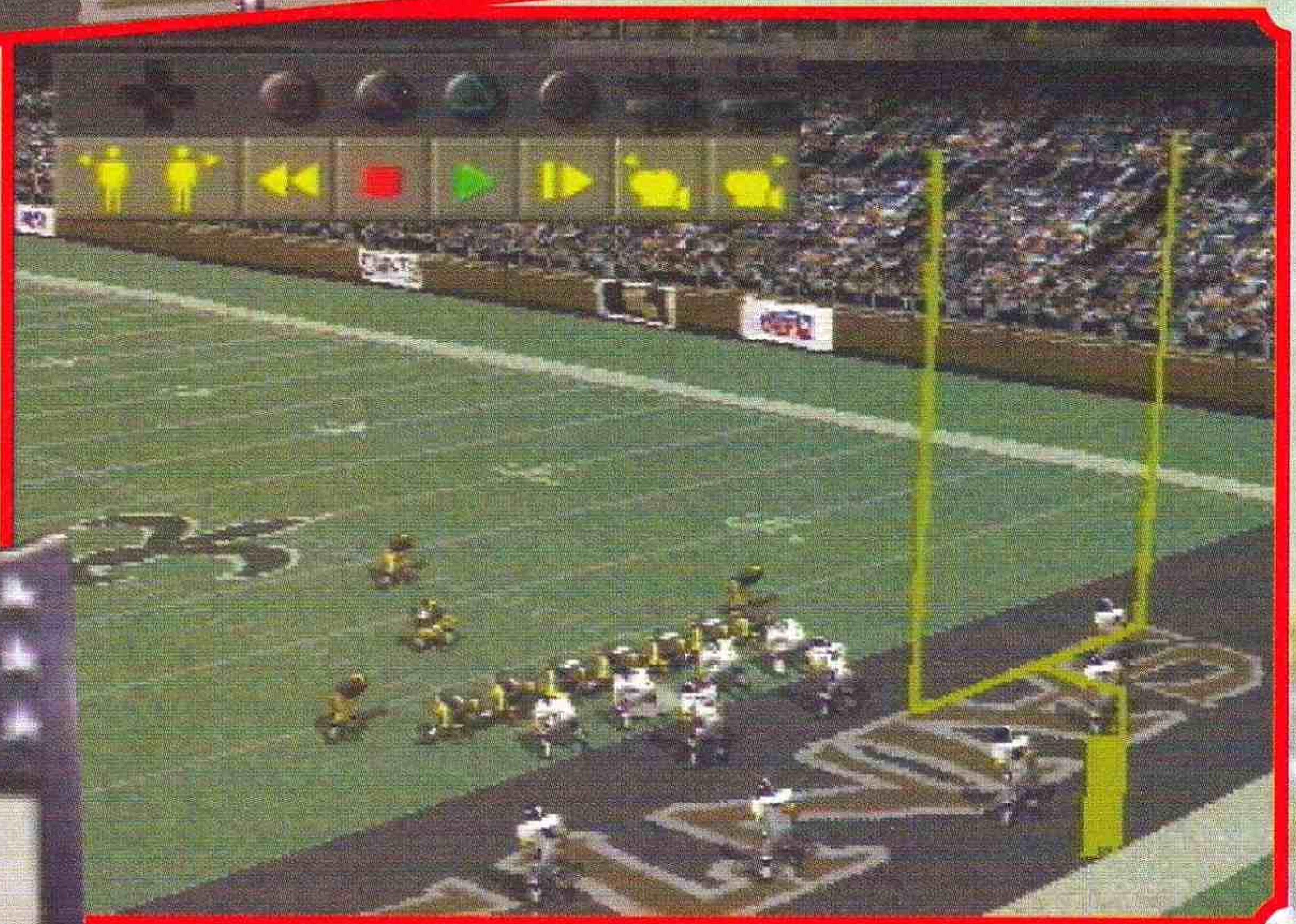
GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

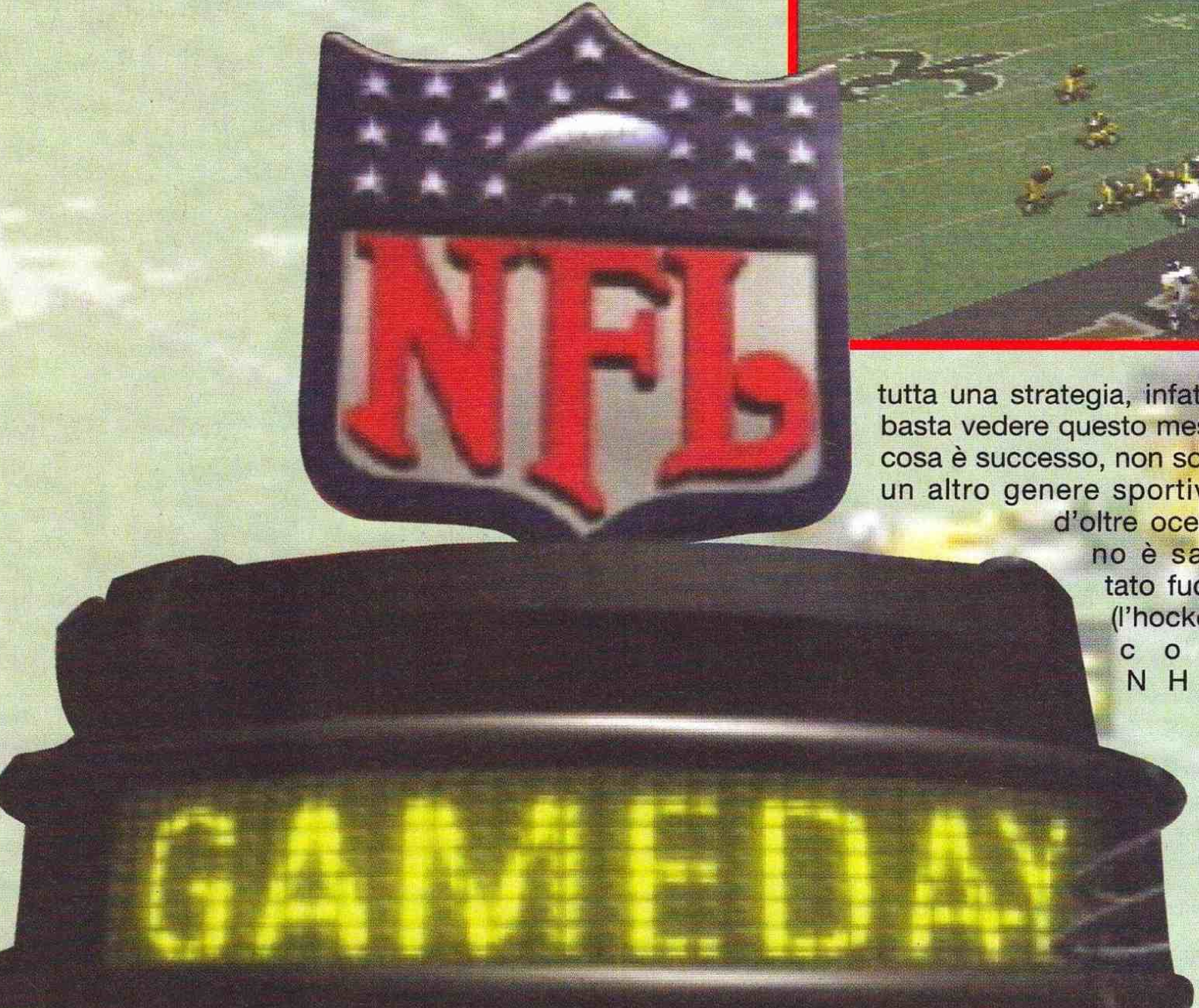
Caro mio, ormai siamo tutti fregati, lo sapevo che sarebbe dovuto accadere primo o poi, ma scongiuravo che avvenisse il più tardi possibile; di cosa sto parlando?





Ma naturalmente dell'avvento dei giochi sportivi americani.
Sì, proprio loro, questi titoli infernali che sembrano innocui, ma che in realtà tramano al fine di destabilizzare il mercato videoludico. Sono delle vere carogne, basta guardare col Playstation cosa stanno facendo: prima hanno aspettato che la console prendesse la sua fetta di mercato, e se ne stavano lì, in silenzio, senza dire niente, e poi tac, ecco che il mese scorso il loro primo rappresentante chiamato NFL Quarterback Club sbuca fuori senza che nessuno se lo aspetti. Tutti sono rimasti un po' stupiti e disorientati dell'accaduto, poi il gioco non era davvero niente male e quindi è riuscito nella sua opera d'inserimento, in poche parole, lo abbiamo fatto passare.
Quale errore! Era tutta una strategia, infatti, basta vedere questo mese cosa è successo, non solo un altro genere sportivo d'oltre oceano è saltato fuori (l'hockey con NHL Faceoff), ma anche un altro gioco ispirato al Football Americano si è fatto avanti... Ormai non c'è più niente da fare, presto saremo obbligati a chiamare i nostri figli Joe di nome e Montana di cognome, oppure peggio ancora John di cognome e Madden di nome.
Visto e considerato comunque che io non sono certo un tipo allarmista, credo sia il caso di aspettare ancora qualche ora prima di andare a vivere in una grotta del Tibet.
Prima che accada questo, quindi, ho tutto il tempo di valutare questo gioco che, vista la stessa piattaforma su cui gira, lo stesso genere e lo stesso redattore, può benissimo essere paragonato con il già citato NFL Quarterback Club dell'Acclaim.
E allora facciamolo questo confronto; beh, a dire la verità, i confronti non mi sono mai piaciuti particolarmente, sono sempre stato confrontato con altri a scuola e non ho mai fatto la figura del ragazzo da cui prendere esempio; comunque, visto che il mese scorso avevo detto di non essere in grado di fare alcun tipo di paragone perché quello era il primo gioco nel suo genere per Playstation, credo sia giusto farlo in questo frangente: le regole mi sembrano le stesse, oddio, non che ci capisca molto, ma ho notato che in entrambe le versioni quando mi impossessavo della palla tutti (compresi i componenti della mia squadra) mi venivano contro come degli ossessi risparmiandosi di chiedere da persone civili l'oggetto del conteso, suppongo in definitiva che questo significhi che la disciplina è la medesima.





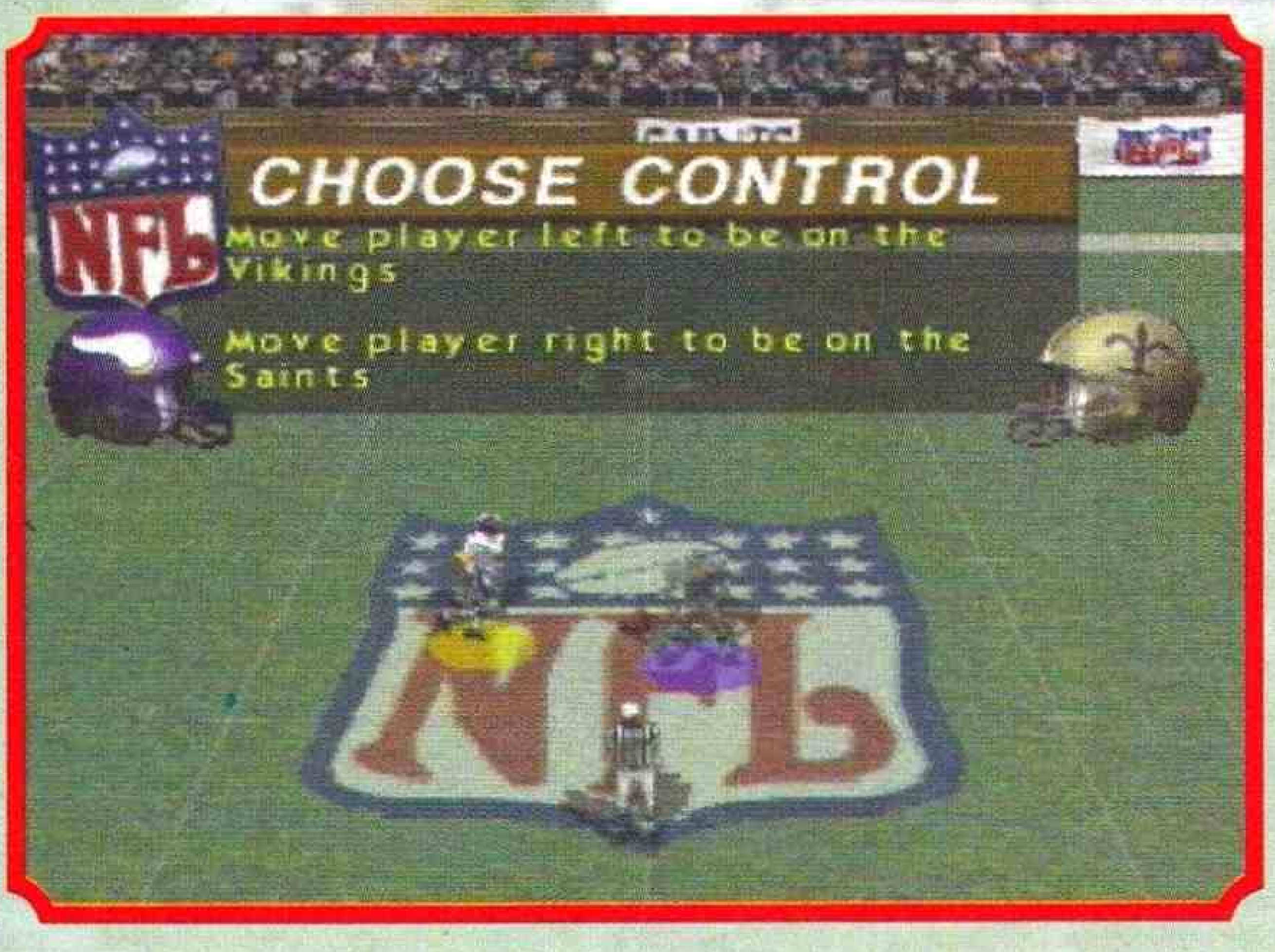
Anche le parolacce e i cori di scherno mi sono sembrati bene o male gli stessi: certo, a mano a mano che ci si sposta di nazione in nazione cambia il dialetto e quindi anche il protocollo per porgere l'insulto, ma il senso rimane invariato.
Guardando il lato tecnico, invece, le differenze ci sono e vedono in gran parte la supremazia del titolo dell'Acclaim: innanzitutto lo stile grafico in questo prodotto targato Sony non mi ha entusiasmato granché, i colori sono un po' troppo scialbi e le zoomate rendono l'azione a tratti troppo lenta per i miei gusti. D'altro canto, le animazioni dei vari sprite sono molto ben fatte ed estremamente realistiche.
Le opzioni sono molte e ben strutturate: molto carina per esempio è quella che permette di scegliere la condizione atmosferica in cui giocare, se con la pioggia, la neve, la grandine, il maremoto, il tornado di antimateria, e così via; inutile sottolineare che le condizioni del campo, e quindi anche la risposta dei giocatori, varieranno appunto a seconda del tempo.

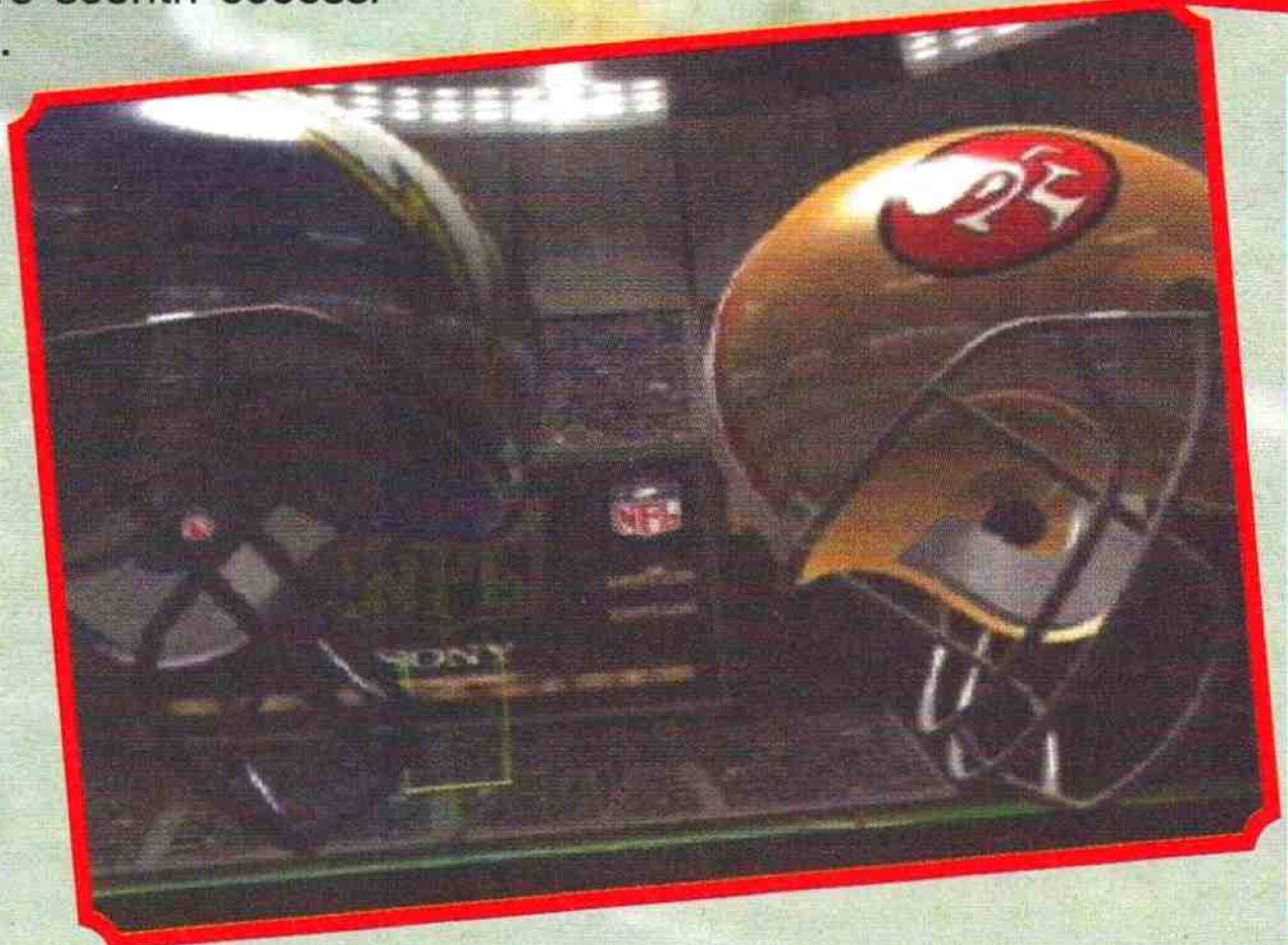
Le squadre selezionabili sono tutte quelle del campionato appena passato, coi vari nomi e le rispettive caratteristiche, che probabilmente sono state un po' equilibrate per evitare scontri eccessivamente impari.
Le opzioni selezionabili direttamente dalla partita in corso non sono molte, ma tutte estremamente utili, come quella che permette di cambiare visuale di gioco (tempo sprecato perché quella base è senza dubbio la migliore), o quella grazie alla quale potrai sostituire un giocatore infortunato o in grave crisi ideologica, e altre che però vedrai anche da solo.
Il sonoro, su tre giochi sportivi americani che ho visto per Playstation, è in sostanza il medesimo, quindi i soliti cori evocativi, il solito fischietto rompiscatole dell'arbitro e il solito outch dei giocatori quando vengono travolti dalla mandria avversaria... Tutto nella norma insomma, non male, ma già dopo tre versioni poco originale.
Se di giocabilità vogliamo parlare non si può fare a meno di considerare che, giocando singolarmente, avrai la possibilità di disputare molti tornei diversi, con il risultato che ti divertirai più a lungo.
Pecca abbastanza rilevante è invece quella che strutturalmente alla Sony hanno voluto dare un tono leggermente troppo simulativo al gioco, col risultato che molto, ma molto raramente riuscirai a fare delle azioni spettacolari, tutto si ridurrà insomma alla più tecnica delle partite (se c'è a chi piace...).

Nella tenzone contro un amico, ovviamente le sorti si risollevano, garantendo un divertimento a lungo termine e soprattutto con grandi sfoghi ai touchdown.
Concludendo, sicuramente reputo il prodotto dell'Acclaim una spanna avanti rispetto a questo, d'altro canto, gli amanti delle simulazioni potrebbero apprezzare maggiormente questa interpretazione... de gustibus.

Raffaele Sogni

ALEX Questo NFL Gameday della Sony americana mi aveva fatto una diversa impressione, il mese scorso. Devo dire che effettivamente nel confronto con Quarterback Club risulta leggermente inferiore, per delle sfumature che, nonostante tutto, rendono poi un gioco quello che è: il titolo Sony è un ibrido - mediamente ben riuscito, però sempre un ibrido - tra una simulazione e un arcade. È meno arcade del titolo Acclaim in versione arcade e meno simulazione dello stesso in versione simulazione (ricordo ancora la possibilità di giocare partite storiche...). In questo modo risulta comunque decisamente giocabile e mediamente divertente, sempre e comunque meglio in due: da soli il computer riesce a darvi le mazzate anche con la squadra più scarsa. Non male, ma si poteva fare di meglio.





PLAYSTATION	
GRAFICA + Buone le animazioni. - Colori un po' smortini.	86
SONORO - Appena decente.	84
GIOCABILITÀ + Appetibile in due. + Abbastanza facile da gestire.	89
LONGEVITÀ + Una cifra di squadre. + In due non ha età.	90
SONY	86

EVOLUZIONE DELLA SPECIE.

Giugno 1996

aprirà a Torino il più mega dei megastore di videogiochi d'Italia.

Un nuovo QUEEN COMPUTER SHOP più multimediale e più ricco.

Preparatevi. Stiamo arrivando... e sarà grandioso.

QUEEN computer SHOP

l.go Turati, 49 - TORINO - telefono 011-3185666 · fax 011-3199158

BAESSO GRAFICA

91

GIOCATORI	1
LIVELLI 7	5
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	2

E vola ieri, vola oggi, vola domani, il tappeto magico della Bullfrog è arrivato addirittura su Saturno...

MAGIC CARPET

A un mese di distanza dalla recensione di Magic Carpet per LA (io la chiamo così, va bene?) Playstation, rieccoci qui a giudicare lo stesso titolo, che stavolta gira sul diretto concorrente della console di mamma Sony, il Saturn. La storia che dà vita a questo particolarissimo gioco, lo ricordo, vi vede impegnati a combattere contro maghi, dragoni, demoni e altre simpatiche creature, tutti interessati a portarsi a casa la loro dose di Mana, l'energia che dà sostentamento ai mondi che dovrete salvare... Accoppando gente a destra e a sinistra con i vostri incantesimi potrete recuperare la tanto contesa energia primordiale e passare ai livelli successivi, non senza aver potenziato e aumentato le magie a vostra disposizione (24 in tutto), e aver migliorato lo stile di guida del tappeto volante su cui viaggiate. Durante l'avventura incontrerete sette potenti stregoni, che riusciranno a crearvi non pochi problemi, anche perché alcune sezioni prevedono il confronto contro più di uno stregone per volta. Una volta che avrete completato la "visita" ai primi quarantacinque mondi, e debellati i relativi cattivoni, accederete poi a svariati stage nascosti: anche qui avrete bisogno di costruire il vostro bel castello, dal quale partirà la mongolfiera addetta al recupero del Mana lasciato sul terreno dagli zozzoni da voi eliminati. Le vostre arti magiche, oltre a far volare un tappeto (il che già di per sé mi sembra non poco), contempleranno l'uso di palle di fuoco, cura ferite, scudi, terremoti, invisibilità, e tante altre belle cosine da scagliare addosso a chi di dovere, per poter portare a termine il vostro compito... Non è poi così difficile, non trovate? E in effetti, a fare di Magic Carpet un gran bel titolozzo non è tanto la struttura di gioco (in pratica si tratta di un comunissimo spara e fuggi), quanto un motore grafico decisamente accattivante: la sensazione di svolazzare in lungo e in largo è resa in maniera davvero molto realistica, tutti gli sprite sono realizzati egregiamente e per di più ci sono alcuni filmati di intermezzo davvero niente male. Il sonoro fa bene la sua parte, con musiche da "Le mille e una notte" e effetti simpatici, tolta qualche sbavatura... In quanto a giocabilità e longevità, infine, il discorso resta quello fatto da Andrea Fattori il mese scorso: non troppo immediata (anzi, decisamente incasinata) ma buona la prima, e a livelli più che accettabili la seconda... Anche se sento già i pignoloni dire che la versione per PS-X si era beccata un 93 in grafica e addirittura un 96 in giocabilità, come mai? Beh, in quanto al lato visivo devo dire che su Saturn il tutto risulta leggermente meno nitido che non su Playstation, e per la manovrabilità del tappetone, la colpa del "declassamento" è da imputarsi principalmente alla conformazione del joypad di casa Sega, molto meno adatta a controllare le evoluzioni aeree del nostro caro maghetto. Niente di male comunque, quel po' di pratica necessaria per imparare a fare le manovre più assurde sarà ben ripagata dal risultato finale, permettendovi di divertirvi ore e ore su questo giochillo un bel po' fuori dal comune.

Mr. Tao

SATURN	
GRAFICA + tutto ben fatto + belle le animazioni	91
SONORO + musiche orientaleggianti - effetti non sempre azzeccati	90
GIOCABILITÀ + allacciate le cinture... - ... Ma prima imparate a manovrare	90
LONGEVITÀ + bello lungo - leggermente ripetitivo	89
BULLFROG/EA	91

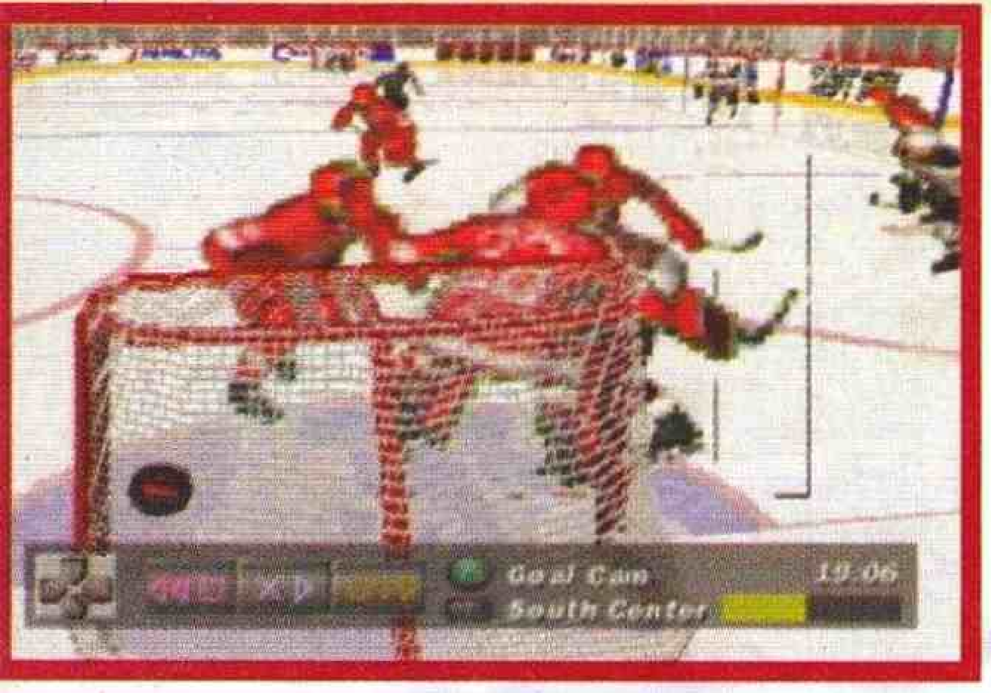
NHL FACE OFF

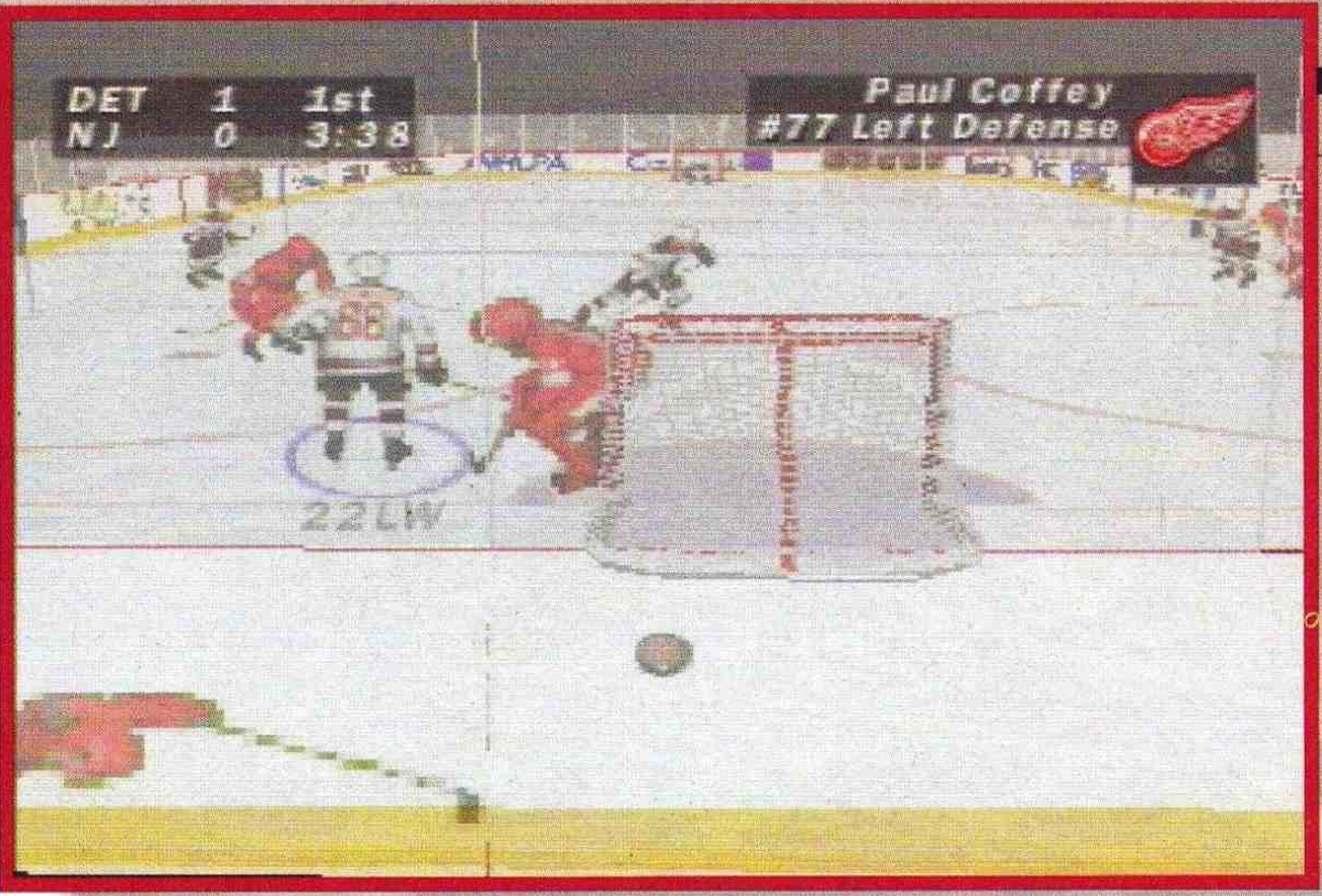
89

GIOCATORI 1-2
LIVELLI -
LIVELLI DI DIFFICOLTA' 3

Chi è che diceva: "Sono il migliore in quello che faccio, ma quello che faccio non è piacevole"? (Alex mentre picchia la gente. NdRaffo).

Lo so benissimo qual è il personaggio che blatera questa frase tutte le volte che lo disegnano controluce e mentre si sta accendendo un sigaro, ma in qualche modo dovevo pure iniziare, no?
Comunque non è di lui che volevo parlarvi (gli X-Men li ho già recensiti diversi mesi fa...), ma della disciplina sportiva più insulsa che mi sia capitato di vedere e, grazie al cielo, mai di praticare: l'hockey su ghiaccio.
A prescindere dal fatto che con i pattini (a rotelle e compagnia bella) ho chiuso nel lontano 1986 quando spalmai ulna e radio del mio gracile (ai tempi) braccio sinistro su uno scalino del Politecnico di Milano, l'hockey non mi ha mai affascinato per altri motivi. Il primo è che si pratica obbligatoriamente su quei pattini dei quali ho sempre avuto il terrore perché, nei momenti di lucida follia, mi immaginavo che qualcuno cadesse e venisse affettato da un amico che non vedeva il capitombolo e che quindi ci passava tranquillamente sopra... Il secondo è perché cadendo sul ghiaccio ci si bagna, il terzo è perché ho il "piede d' atleta" e il quarto è perché ho il piede troppo largo e dovrei farmi fare i pattini su misura. Insomma, l'hockey, non è certo lo sport che fa per me... Ma volete mettere con una bella partita a calcio (universalmente noto per essere lo sport il cui ambiente è più facilmente ricreabile)? Ma dai, non c'è paragone!
Cominciare quindi la recensione di un gioco che si ispira a una disciplina che non mi piace nemmeno un po' è sicuramente un compito arduo, ma a causa di una causa (sono un fenomeno



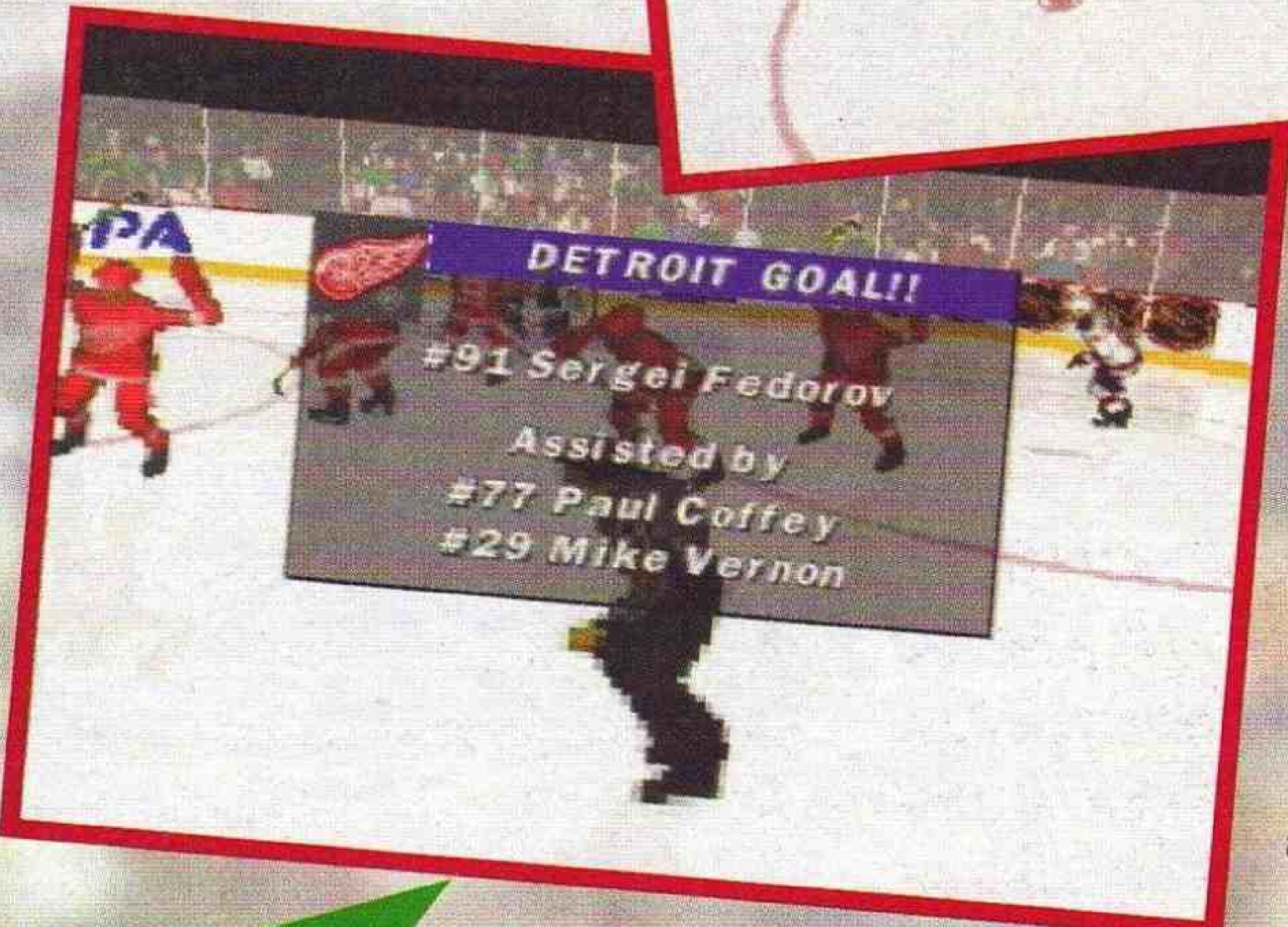


quando si tratta di ripetere la stessa parola in poche righe, ma mai mi è capitato di associarne due nel giro di tre parole. Non si smette mai di migliorare nella vita!) di forza maggiore sono costretto a scriverla io.

RAFFO **Che il mondo sia una sfera locale, ormai credo che lo sappiano anche i bambini: quello che invece non sapevo è che la Cinciallegra non fosse una ragazza un po' facile di nome Cinci.**
Per la serie non si scivola solo sulle bucce di banana, questo mese il gioco prescelto è (non mi ricordo più il titolo comunque avrete senz'altro capito). Ebbene, visto che questo è il primo titolo di questo genere per Playstation, non posso che sostenerlo, se poi in effetti è anche bello e giocabile (cosa che in effetti è), tanto meglio.
In definitiva lo consiglio vivamente agli appassionati, in più, bisogna considerare che il pubblico è animato e non solo appiccicato come al solito. Bella lì.

Ora che vi ho intortato per benino posso cominciare a parlarvi di questo NHL Face Off, ultima fatica della divisione sportiva della Sony.
Come la stragrande maggioranza di titoli ispirati all'hockey pubblicati sino a ora, Face Off può contare sulla licenza della NHLPA, la lega professionistica dei giocatori di hockey: questo, riassunto in pochissime parole, significa che nel gioco sono presenti tutte le squadre della lega e i rispettivi giocatori (ed è già un punto a favore per chi, come me, non apprezza se non vede i nomi reali dei tizi...).
In ogni modo, lo scopo di qualunque bravo redattore è, oltre a scrivere una marea di idiozie, anche di giudicare il gioco; ebbene questo NHLFO, se la cava tutto sommato abbastanza bene: le animazioni degli sprite sono molto ben fatte, al punto che ti sembrerà davvero di stare a guardare una partita in TV. In compenso l'azione scorre in maniera tanto frenetica che spesso perderai di vista il dischetto, con risultati facilmente intuibili.
Potrà sembrarti strano, ma tra tutti i lati positivi del gioco, quello che maggiormente mi ha fatto esclamare "anvedi", è stato il pubblico, che non è una texture statica, bensì risulta essere animato, e anche bene (perché io non ci ho fatto caso? NdMAO)!
Il sonoro fa anch'esso la sua bella parte, caratterizzato da cori di ultrà in tenuta da guerriglia urbana e da musichette idiote stile Ruota della Fortuna, ma che sottolineano le azioni più fortunate o le più farlocche.
Giungendo alla giocabilità non me la sento di esprimere un parere del tutto rassicurante: indubbiamente agli appassionati del genere non mancherà di piacere (specialmente se giocato in due), ma al resto del popolo consiglio di fare una prova nel negozio prima di acquistarlo, non si sa mai, potrebbe succederti come a Mao, che quando l'ho sfidato era così emozionato (ma quando? NdMAO) che al confronto un encefalogramma piatto è più movimentato del grafico dei miei voti.
Un titolo che può piacere o meno, in definitiva. A me è piaciuto parecchio, se poi consideriamo anche che è il primo nel suo genere per Playstation (sei sicuro? NdMAO)...

MAO & RAFFO



MAO **Come già accennato nella recensione, l'hockey non mi affascina nemmeno un po'. È innegabile però che NHL Face Off sia un prodotto più che meritevole sotto parecchi punti di vista (sonoro, grafica) e un po' meno sotto altri (giocabilità, longevità). La possibilità di creare il proprio giocatore è una piacevole innovazione e se non altro, aumenta un po' l'appetibilità di un prodotto che comunque al pubblico italiano potrebbe risultare ostico. Il voto è quindi da considerarsi puramente indicativo: gli amanti potranno trovarlo interessantissimo, mentre tutti gli altri no... Sono stato abbastanza eloquente?**

PLAYSTATION	
GRAFICA + definita + veloce	90
SONORO + begli gli effetti... - ... un po' meno le musiche!	86
GIOCABILITÀ - poco immediato	81
LONGEVITÀ - mah - boh	87
SONY	89

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	5

-"Ehi... Ehi, guardate tutti lassù, in cielo! Che cos'è quello? È un aereo? È un uccello? No, è... Sembra... Massì, è proprio un tappeto volante!"- Oddio ho sbagliato: Magic Carpet è stato recensito il mese scorso!

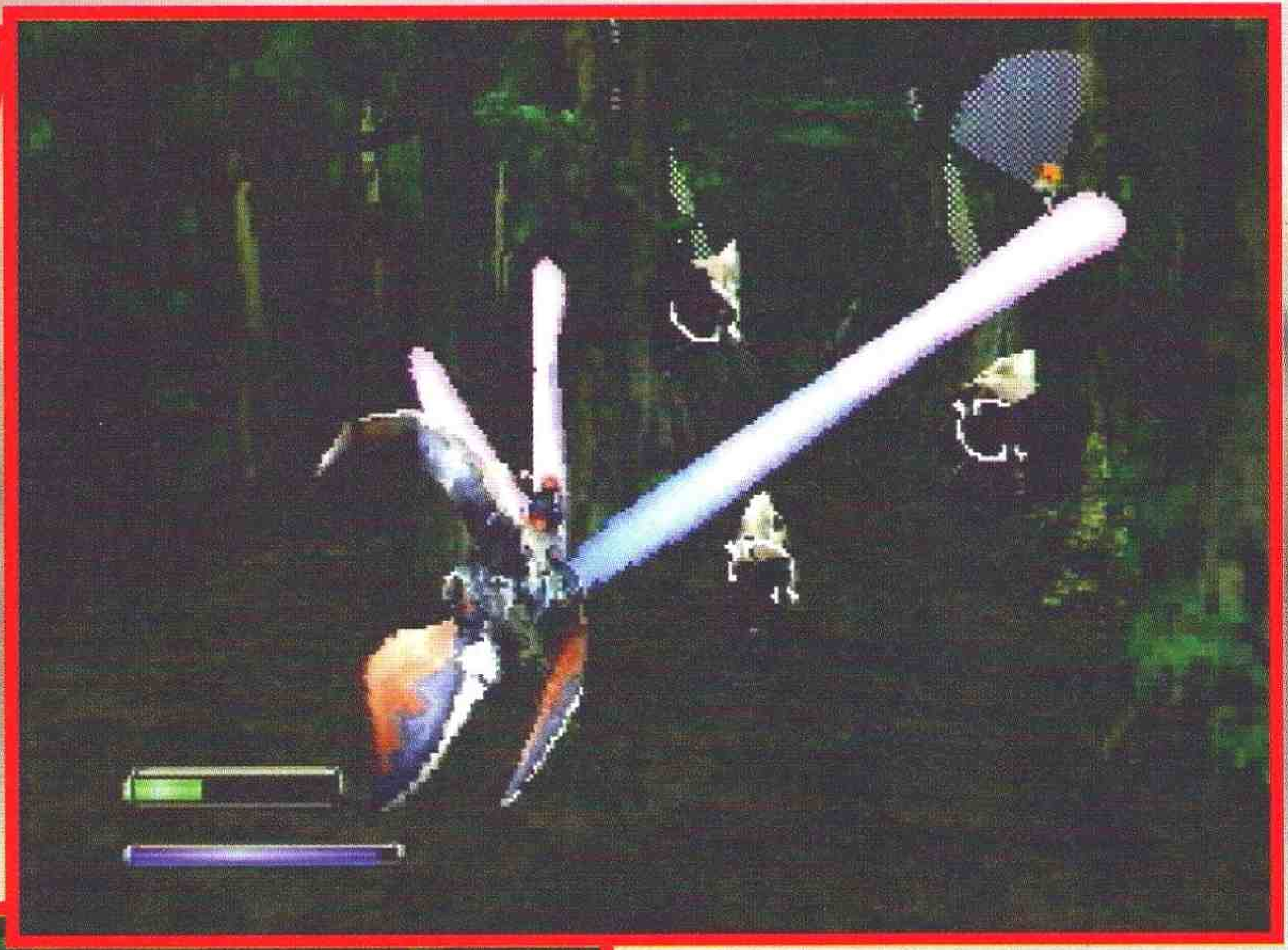
Lo sapete qual è la parte di una recensione più difficile da scrivere? Probabilmente il giudizio tecnico, penserete voi: prendersi la responsabilità di un 47, piuttosto che un 95 a volte non è poi così semplice. O magari il momento peggiore che un redattore di ConsoleMania affronta è quando si tratta di stendere la trama di un gioco completamente in giapponese, con tutti quegli ideogrammini tanto simpatici e comprensibili. No, no, niente di tutto questo... Adesso ve lo dico io quando arriva il dramma del recensore medio: la vedete quella frasetta in grassetto che occupa la prima colonna di testo, quella proprio sotto al cartello con il voto e le indicazioni su numero di giocatori e livelli? Ebbene, quella roba lì in gergo editoriale si chiama "cappello", e vi posso assicurare, almeno per quanto mi riguarda, che è un vero incubo, quando si deve iniziare a buttare giù un articolo e non viene in mente nulla di simpatico, divertente, stimolante da ficcarci dentro... In quelle situazioni di panico assoluto si scartano dapprima diverse ipotesi (che vengono poi regolarmente ripescate per il lavoro del giorno dopo) e poi, quando finalmente sembra di essersi inventati qualcosa di originale, si prende il numero di CM del mese

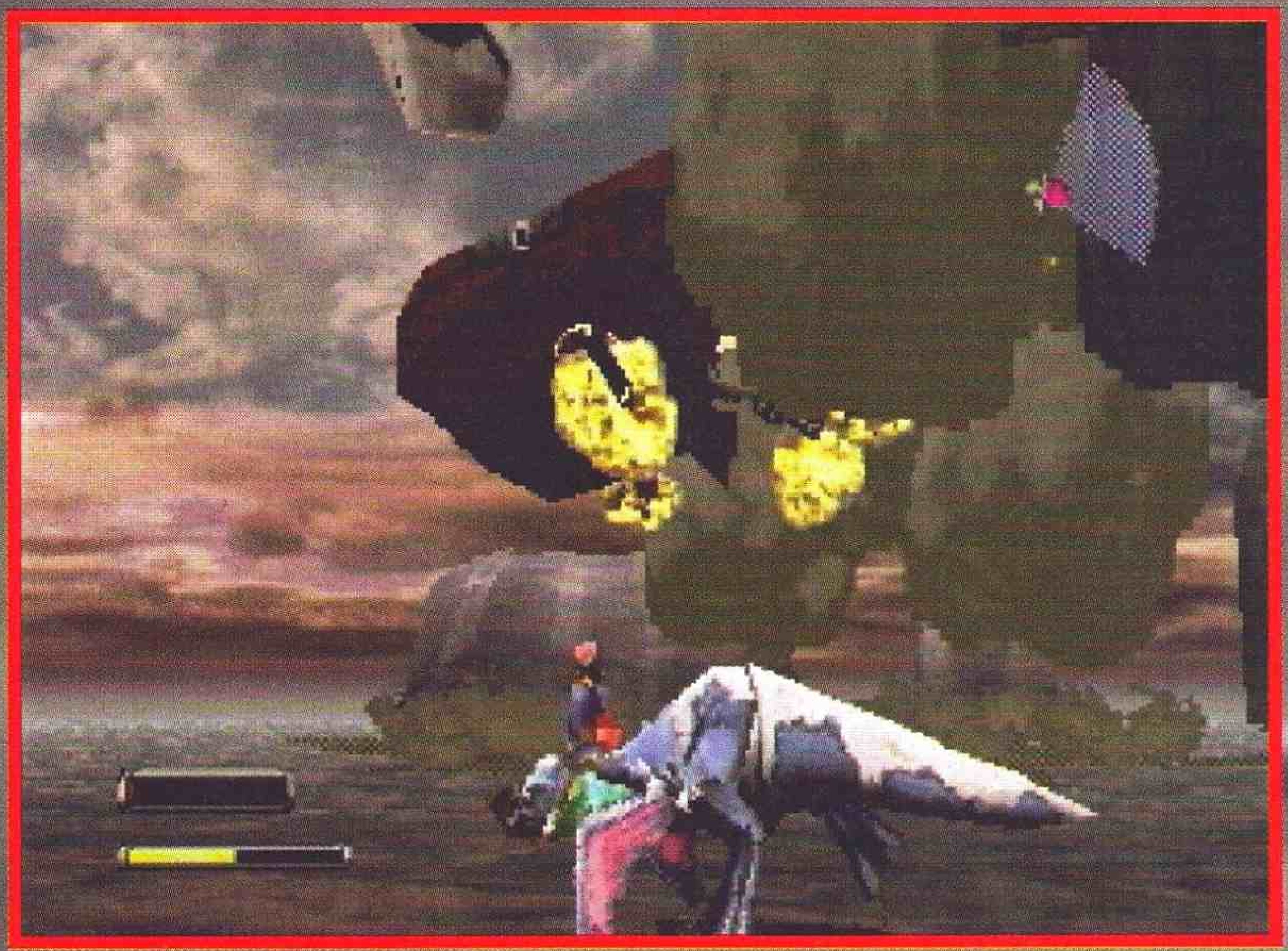
PANZER DRAGOON 2

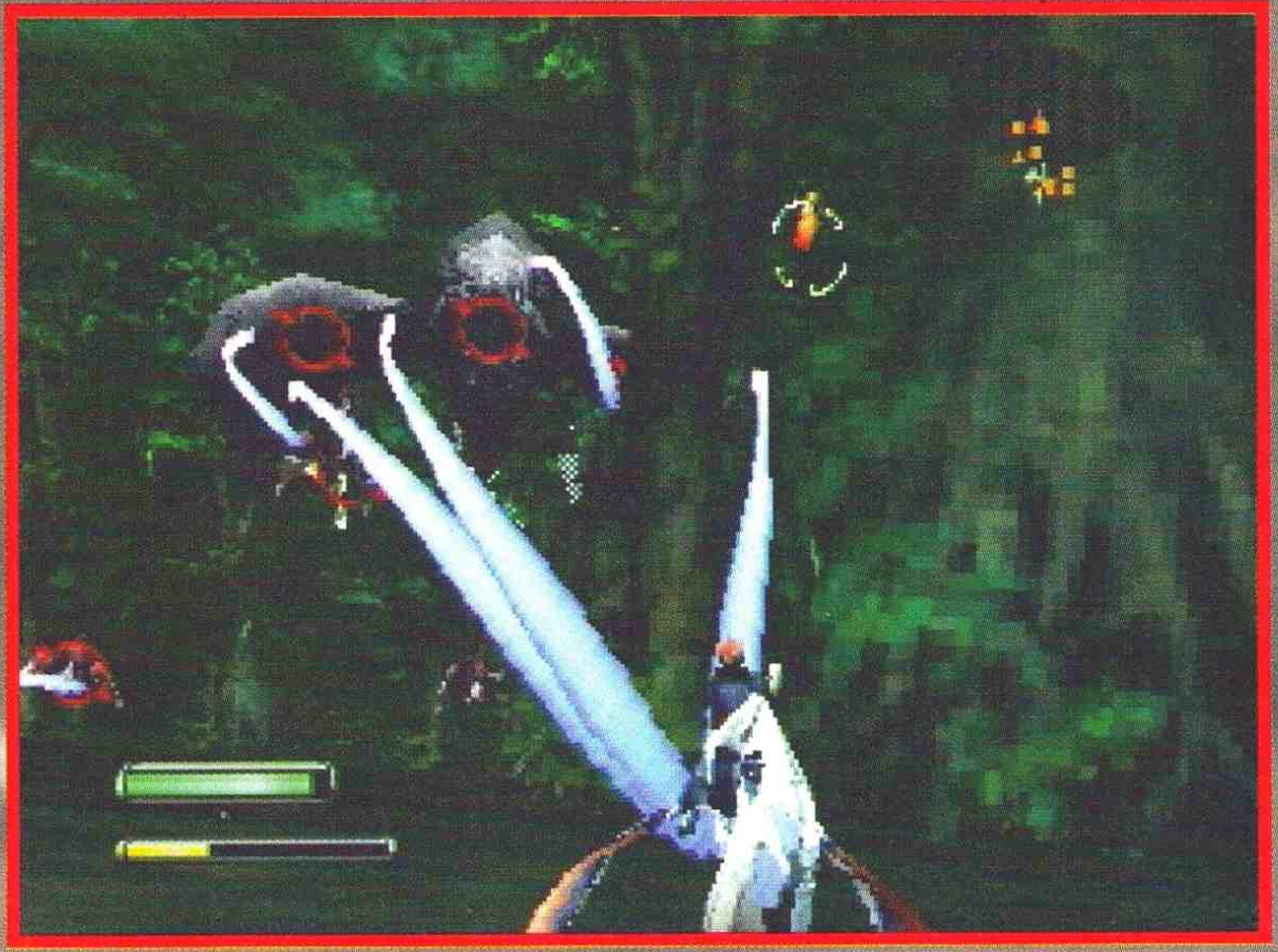
IMPORT.

prima e immancabilmente ci si ritrova sopra la propria idea, usata per un gioco simile a quello di cui ci si deve occupare al momento. Volete un esempio? Fino ad adesso ho passato il tempo a scervellarmi per trovare un'introduzione d'effetto a Panzer Dragoon 2 (o zwei, oppure II, fate un po' come volete voi) e, spinto da ricordi nostalgici e lontani, mi accingo a citare alcune frasi dalla vecchia sigla di Mazinga ("Vola, si butta dalle stelle giù in picchiata", ecc. ecc.), cosa che, scopro ben presto, Andrea Fattori ha fatto il mese scorso per la recensione del "tappeto magico" targato Bullfrog. Alla fine riesco comunque a salvarmi in corner, ma resta l'angoscioso e inquietante interrogativo che mi pongo dopo che, per forza e con dolore, sono riuscito a tirare fuori un cappello che non mi fa del tutto schifo: cosa cavolo scriverò la prossima volta? Mah, chi lo sa, in fondo domani è un altro giorno e quindi preferisco non pensarci, dedicandomi al titolozzo in questione che altri non è che il seguito del grande Panzer Dragoon (ma va'? E io che credevo fosse il seguito di Astal, ndAlex - lo scrivo direttamente io così risparmi tempo, capo, ndMrTao) (eh, eh, per una volta ti saresti salvato, si trova in quel di Londra al momento! NdVF). Ricordo perfettamente che, quando uscì il primo capitolo di quella che si avvia a essere una vera e propria serie, il Saturn ebbe un'impennata di popolarità non indifferente, pur essendo ancora una macchina per pochi fortunelli a causa del suo costo non bassissimo... Erano i tempi di Daytona, Virtua Fighter 1 e Clockwork Knight, e Panzer Dragoon arrivò come un fulmine a ciel sereno a rivoluzionare il concetto di shoot 'em up in soggettiva, o quasi. Quali erano i punti di forza di questo curioso sparatutto? Beh, c'era una grafica strepitosa che lasciò a bocca aperta più di una persona, anche se rivedendo lo stesso gioco oggi, e confrontandolo con le ultime uscite della Sega, non c'è più tanto da meravigliarsi, visto che in poco più di un anno il livello qualitativo delle produzioni per questa console si è alzato alla grande. Comunque sia, le splendide sequenze cinematiche che costellavano Panzer Dragoon, una giocabilità strepitosa e delle bellissime ambientazioni contri-

buirono a farne un titolo coi controfiocchi, peccato solo che non fosse lunghissimo e che i programmatori ancora non fossero riusciti a limitare l'effetto clipping come in Sega Rally o come in questo secondo episodio dello stesso PD. Il sistema di controllo era abbastanza innovativo, permettendo al giocatore una visuale a 360 gradi: premendo gli shift era possibile girarsi a destra, sinistra, o voltarsi indietro, a seconda che gli avversari si affiancassero alla cavalcatura alata piuttosto che arrivare da davanti o da dietro (l'elefante di Zarrillo con la proboscide..? NdVF). Anche l'uso di due tipi di armi era stata un'idea geniale: con un unico mirino, guidato dalle stesse direzioni che muovevano il dragone, era possibile sparare a raffica con una specie di fucile mitragliatore, oppure "inquadrare" gli avversari da una parte all'altra dello schermo tenendo il pulsante di fuoco premuto, e farli colpire da un fascio di raggi laser a ricerca automatica lasciando il tasto. Unico, grosso problema era costituito dal dover seguire un percorso obbligato, e poter influire sugli spostamenti del drago in maniera davvero minima: si trattava di evitare gli ostacoli spostandosi appena di lato, ma per il resto la traiettoria di volo era completamente precalcolata, nel senso che era impossibile pensare di girare attorno a un nemico a proprio piacimento, bisognava limitarsi ad "assecondare" gli spostamenti che il lucertolone eseguiva per i fatti suoi. Molto bene, ma tutto questo cosa c'entra con Panzer Dragoon 2, che è un altro gioco? C'entra, c'entra, d'estra, d'estra e s'inistra, s'inistra (par condicio), perché almeno adesso posso sbizzarrirmi a raccontarvi che cosa è cambiato dal primo al secondo episodio. Allora, innanzitutto il tizio che cavalcava il drago la prima volta ha fatto non si sa che fine, cedendo il posto a quello che potrebbe essere suo fratello oppure lui stesso in incognito, dato che la trama sia di Panzer Dragoon che di questo

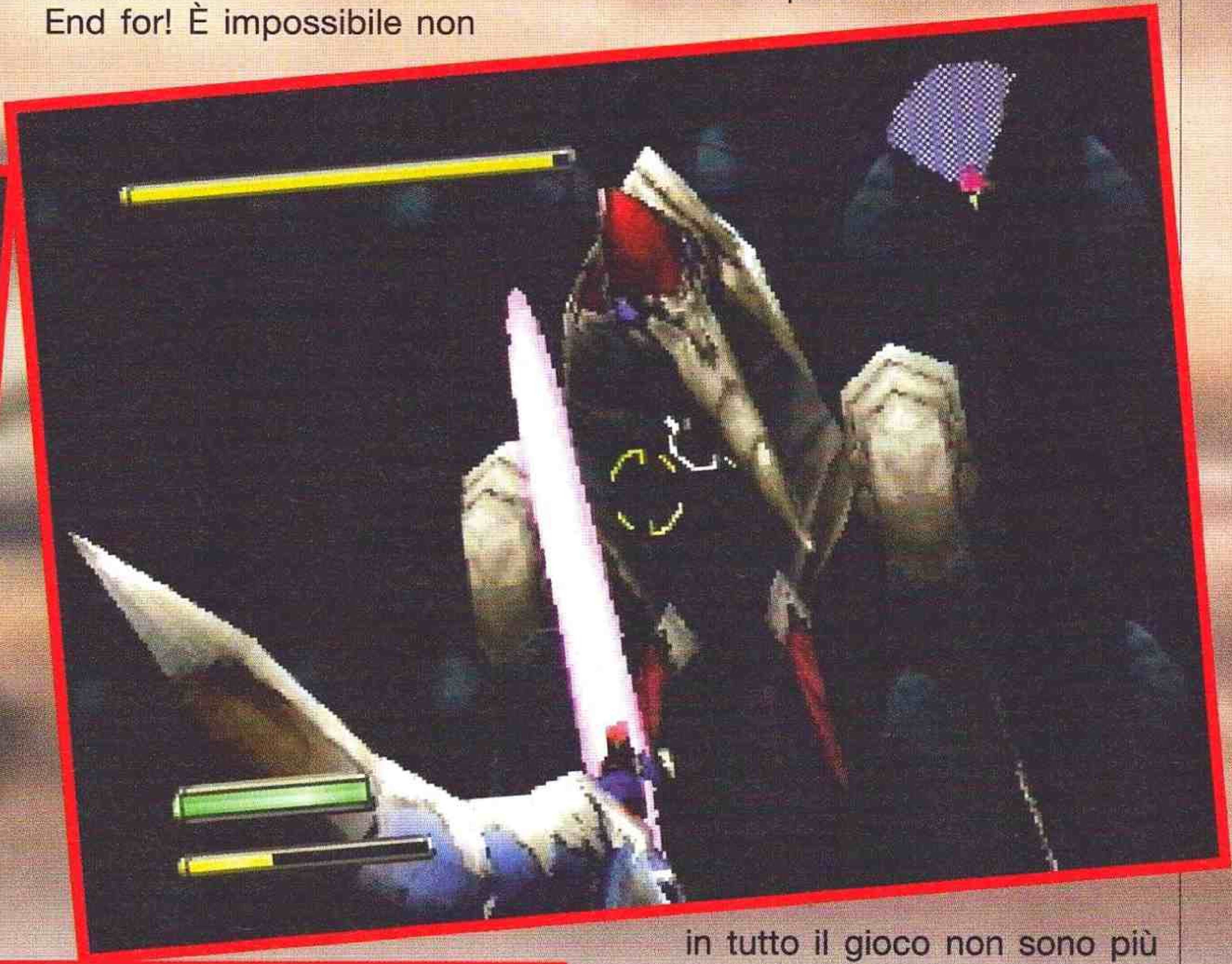






sequel è del tutto incomprensibile.
A parte questo, le cose che subito saltano all'occhio sono almeno quattro: e uan! Le sequenze in computer grafica sono state notevolmente ridotte, forse per far maggiormente risaltare la parte "pratica" del tutto.
E ciù (salute)! Inizialmente il drago è più piccolo che in precedenza, dato che durante i sette livelli di cui è composta la missione crescerà di dimensioni in proporzione al suo comportamento in battaglia, vale a dire che più roba disintegrate e più il vostro amicone dalle ali membranose acquisterà potenza.
E fri! Nelle primissime sezioni di gioco, e anche più avanti in occasioni particolari, anziché volare dovrete accontentarvi di correre come ossessi, almeno finché quello che inizialmente sembra uno struzzo con l'armatura non avrà imparato a librarsi nell'aere...
Il gioco comincia infatti col drago poco più che poppante, che passa attraverso le varie fasi della vita (adolescenza, maturità, vecchiaia) nel giro di due ore.
End for! È impossibile non notare un eccellente miglioramento grafico, sotto tutti i punti di vista: gli "sfondi" di alcune missioni sono spettacolari, i mostri di fine stage occupano praticamente tutto lo schermo e sono animati in maniera impressionante. Il dettaglio grafico è a ottimi livelli, la varietà di avversari è di tutto rispetto così come lo è il variare degli ambienti da uno stage all'altro (la zona acquatica è in-cre-di-bi-le!).
A livello sonoro siamo rimasti più o meno (forse più meno che più più) sugli standard del primo capitolo, e anche la giocabilità non è variata di molto (peccato che non si possa più cambiare vista, zoomando avanti e indietro sul drago), con l'identico sistema di controllo. Rispetto a prima è possibile ogni tanto cambiare strada, ma i bivi presenti in tutto il gioco non sono più di due o tre, è stata aggiunta una sorta di "arma totale" da caricare durante tutto il livello, e da scaricare addosso ai mostri finali, e i continue sono diventati infiniti... purtroppo. E già, perché se visivamente ci siamo in pieno, proprio non ci siamo con la durata totale di gioco, che anziché aumentare rispetto al Panzer Dragoon originale è addirittura diminuita! Se a questo aggiungiamo un grado di difficoltà mediamente più basso che non in precedenza e la possibilità di salvare i livelli completati, siamo di fronte a un titolo certamente molto bello, ma che stanca - o che si esaurisce - un po' troppo in fretta. Evidentemente il lupo perde il pelo ma non il vizio, speriamo almeno che in un futuro terzo episodio si faccia qualcosa anche da questo punto di vista, per migliorare del tutto la situazione.

Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo



SATURN	
GRAFICA + treddi ineccepibile + alcuni sprite sono mastodontici	95
SONORO + abbastanza in tema - era meglio il primo PD	89
GIOCABILITÀ + facile da manovrare - poca libertà di movimento	92
LONGEVITÀ + lo finirete di sicuro... - ... In un paio d'ore	80
SEGA	90

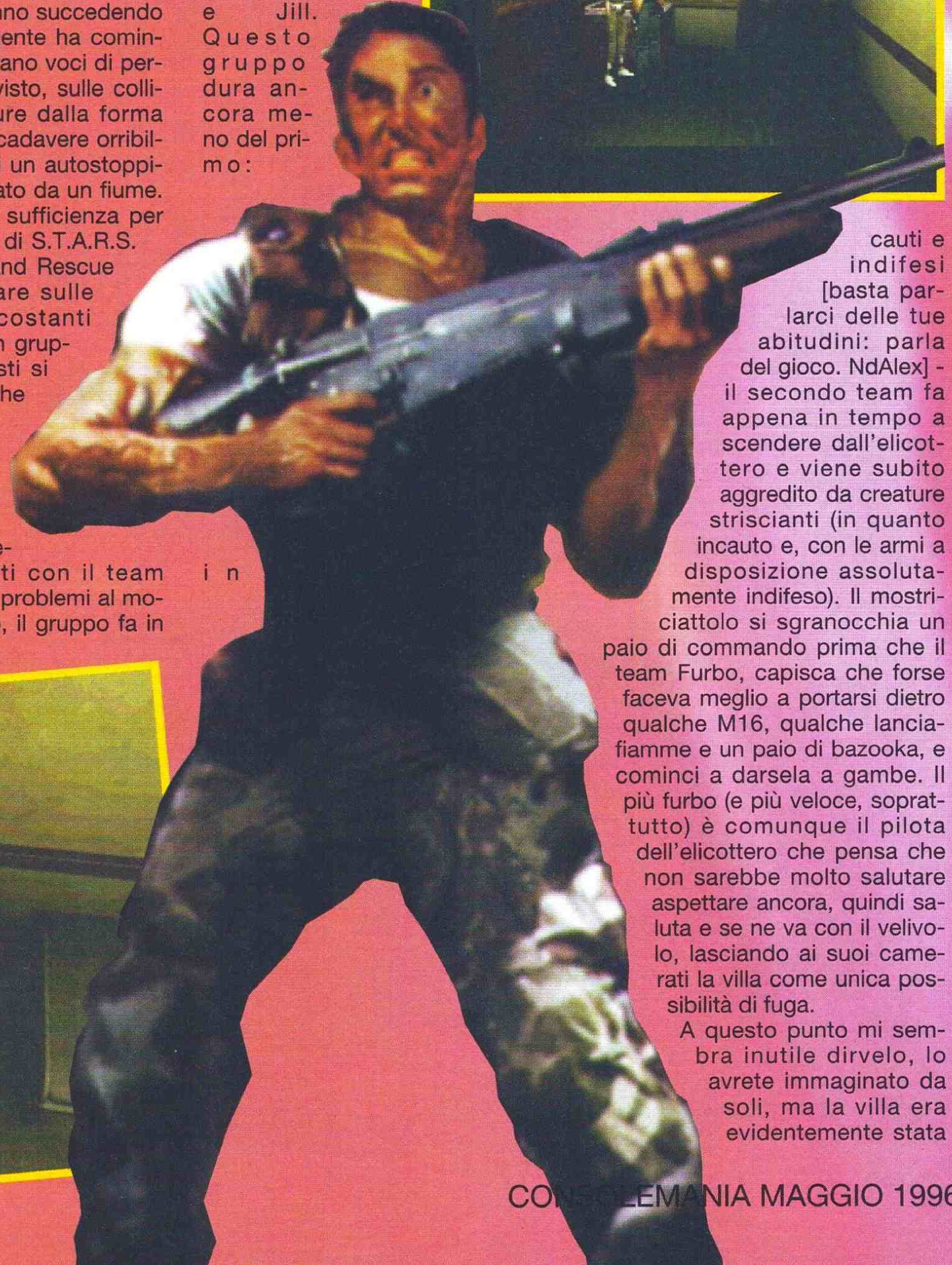
92

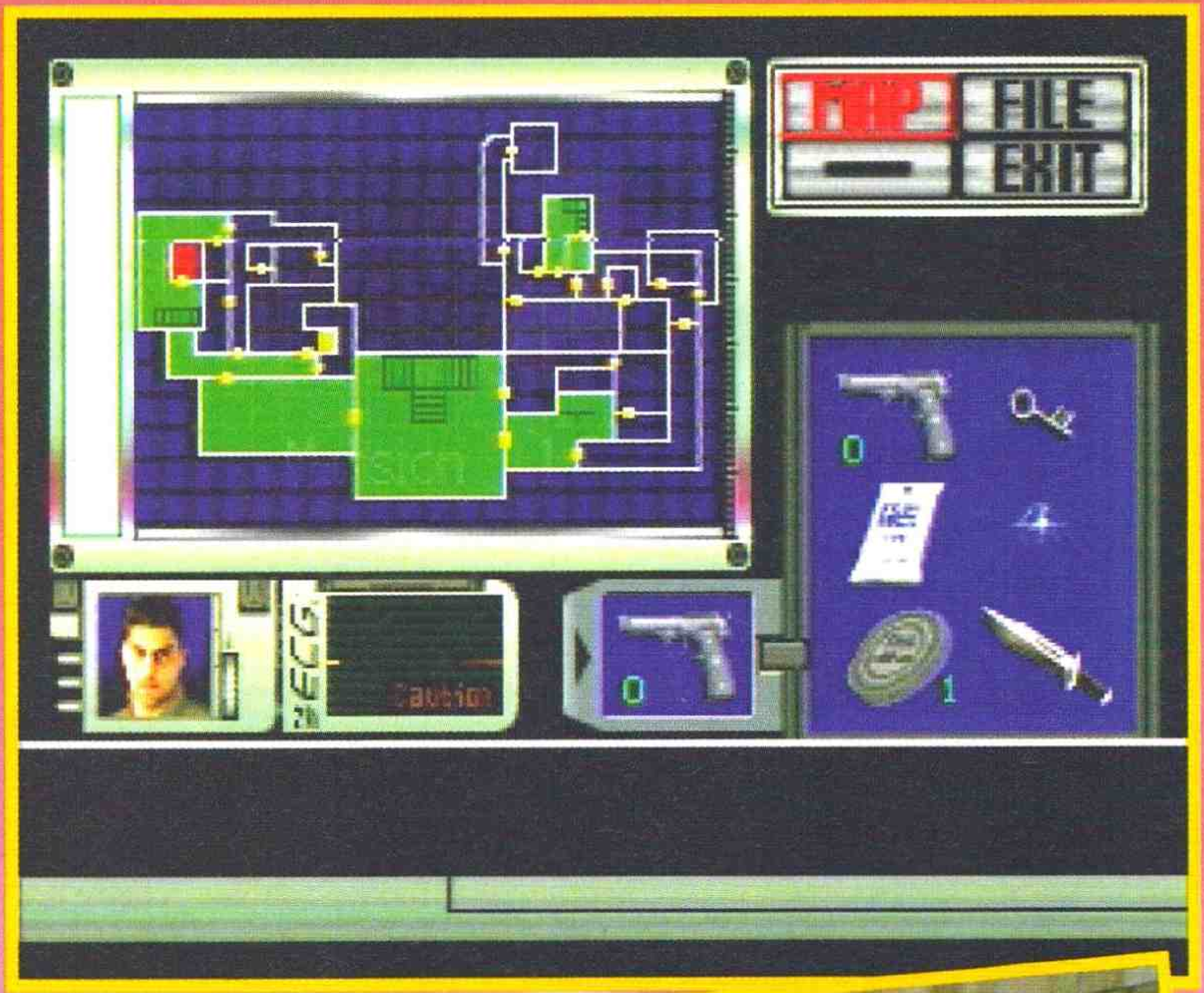
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	2

RESIDENT EVIL

"La situazione è difficile: stiamo per entrare in territorio ostile, contro entità sconosciute ma estremamente pericolose, senza contatti con la base e senza conoscere la vastità della zona infestata in cui abbiamo già perso una squadra di uomini."
"Va bene, una pistola con quindici colpi e un pugnale dovrebbero bastare...".

Scusate lo sfogo, ma al momento di scrivere la recensione mi trovo con un bel set di zombie davanti e i caricatori tristemente scarichi: è mai possibile che un gruppo di militari professionisti se ne vada in una missione pericolosa con l'equipaggiamento di un boy scout? Ve la immaginate la situazione tipica del team? "Spara!". "No, spara tu che hai più colpi".
Ma cominciamo dall'inizio. A Raccoon City stanno succedendo strane cose. La gente ha cominciato a sparire, girano voci di persone che hanno visto, sulle colline, strane creature dalla forma canina, e infine il cadavere orribilmente straziato di un autostoppista è stato ripescato da un fiume. Ce n'è più che a sufficienza per inviare un gruppo di S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Squad) a indagare sulle montagne circostanti Raccoon, dove un gruppo di autostoppisti si era inoltrato qualche giorno addietro.
La spedizione non si rivela esattamente un successone: poco prima di perdere tutti i contatti con il team Bravo, a causa di problemi al motore dell'elicottero, il gruppo fa in tempo a comunicare la propria posizione, nei pressi di una villa sulle montagne, e poi nulla.
Beh, visto che la strategia ha por- particolare successo, sulle montagne viene inviato un altro manipolo di carne da cannone, il team Alpha, di cui fanno parte anche i nostri due eroi, Chris e Jill. Questo gruppo dura ancora meno del primo: in una notte buia e tempestosa - di quelle predilette dalle creature striscianti per saltare fuori dalle ombre e aggredire passanti incauti e indifesi [basta parlarci delle tue abitudini: parla del gioco. NdAlex] - il secondo team fa appena in tempo a scendere dall'elicottero e viene subito aggredito da creature striscianti (in quanto incauto e, con le armi a disposizione assolutamente indifeso). Il mostriciattolo si sgranocchia un paio di commando prima che il team Furbo, capisca che forse faceva meglio a portarsi dietro qualche M16, qualche lanciafiamme e un paio di bazooka, e cominci a darsela a gambe. Il più furbo (e più veloce, soprattutto) è comunque il pilota dell'elicottero che pensa che non sarebbe molto salutare aspettare ancora, quindi saluta e se ne va con il velivolo, lasciando ai suoi camerati la villa come unica possibilità di fuga.
A questo punto mi sembra inutile dirvelo, lo avrete immaginato da soli, ma la villa era evidentemente stata

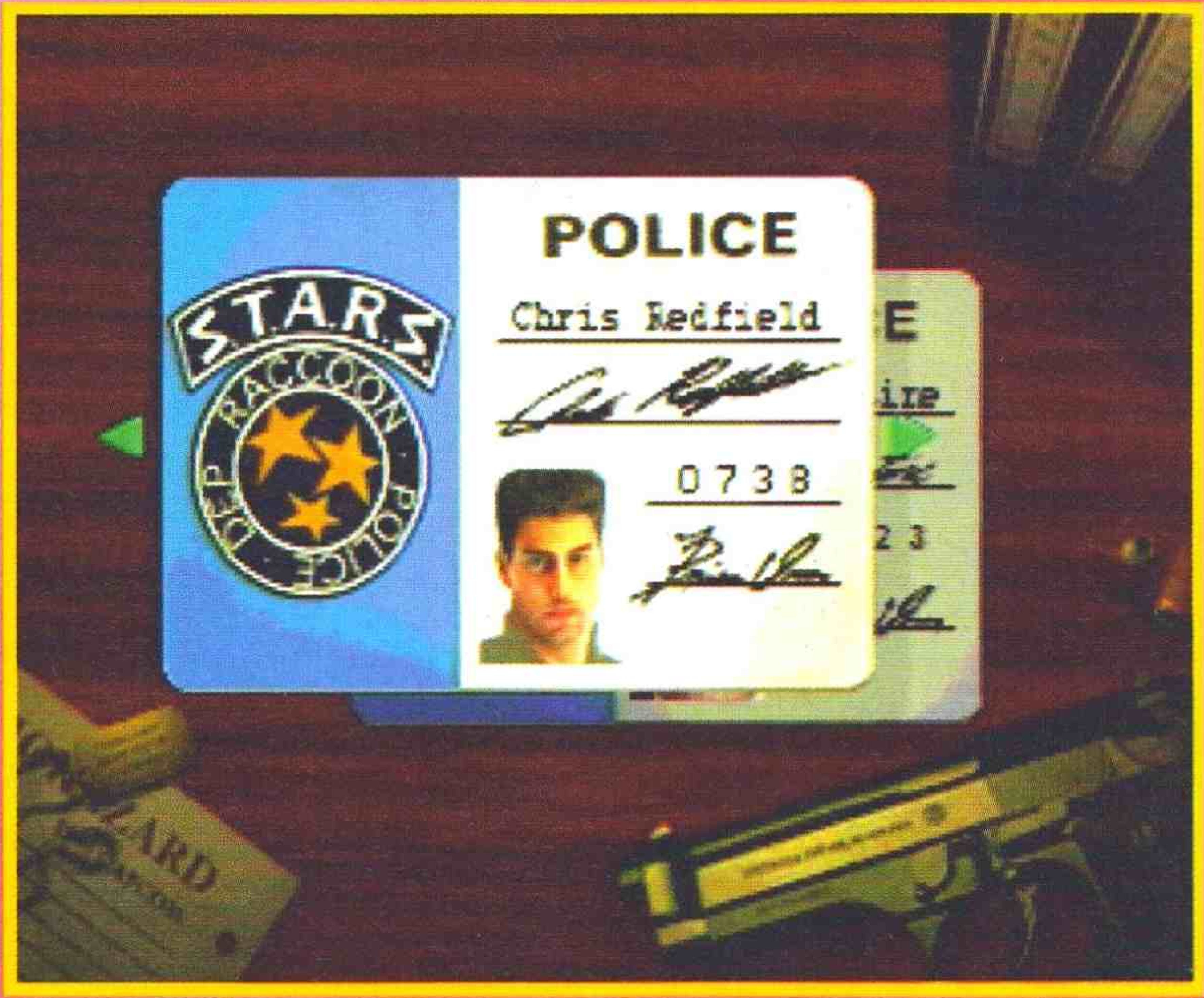




scelta come sede per il XIV Raduno del Mostro, e i nostri eroi sono caduti dalla padella nel forno a microonde. Ma questo avrete tutto il tempo di scoprirlo da soli visto che, da adesso in poi, la sopravvivenza di Jill e Chris è nelle vostre mani.

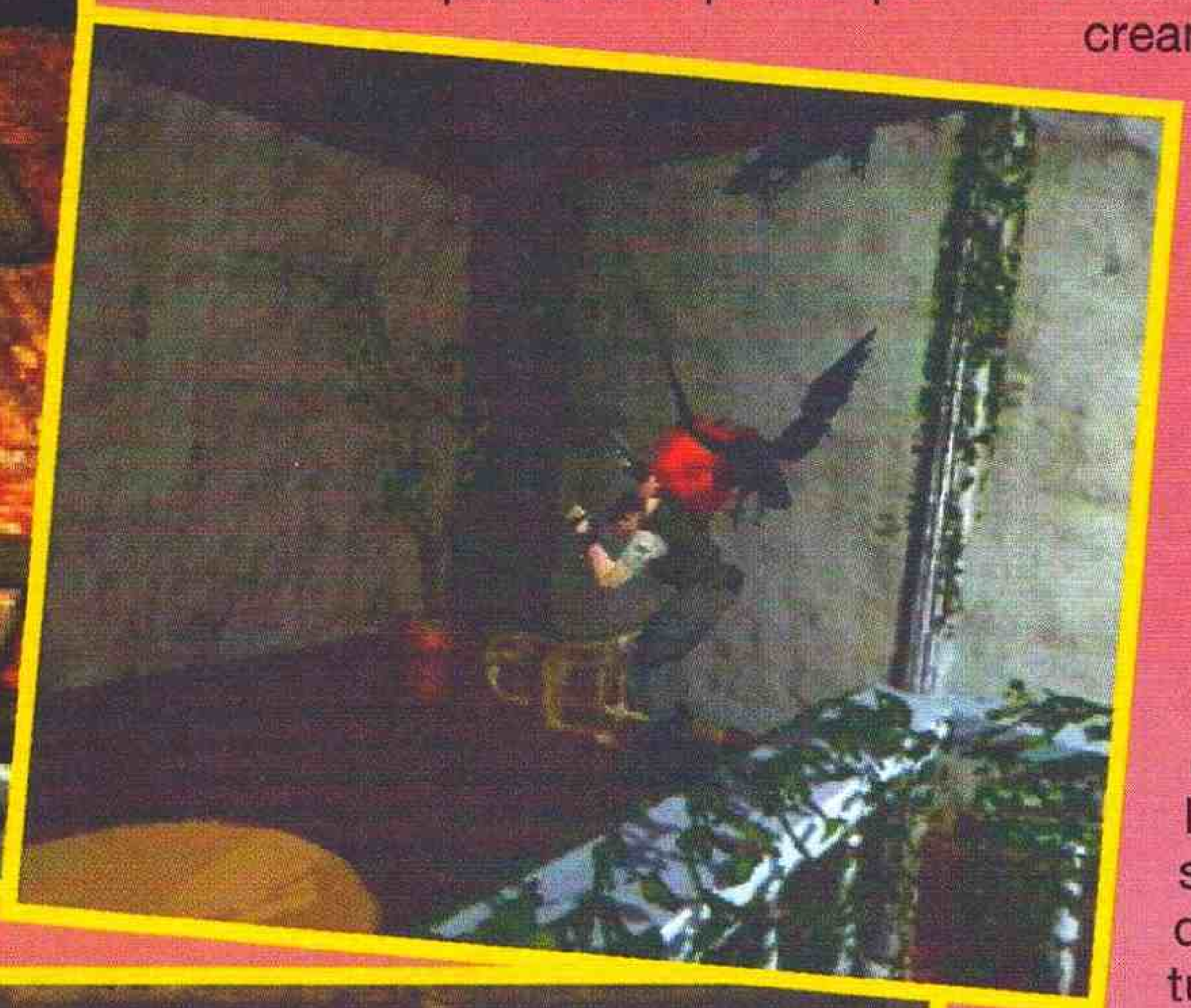
All'inizio del gioco potete infatti scegliere di affrontare l'avventura nei panni di uno dei due superstiti (i sopravvissuti, a dire il vero, sono tre, ma ho come l'impressione che il terzo soldato della squadra Bravo sia un membro della sicurezza di Star Trek, un parafulmine, carne morta, visto che non lo potete selezionare).

Avrete già capito dalle foto (e dalle news in cui lo abbiamo abbondantemente trattato), che si tratta di un gioco alla Alone in the Dark (di cui, guarda che combinazione, è recensito il secondo episodio proprio su questo stesso numero): un'interessante combinazione di avventura e azione.

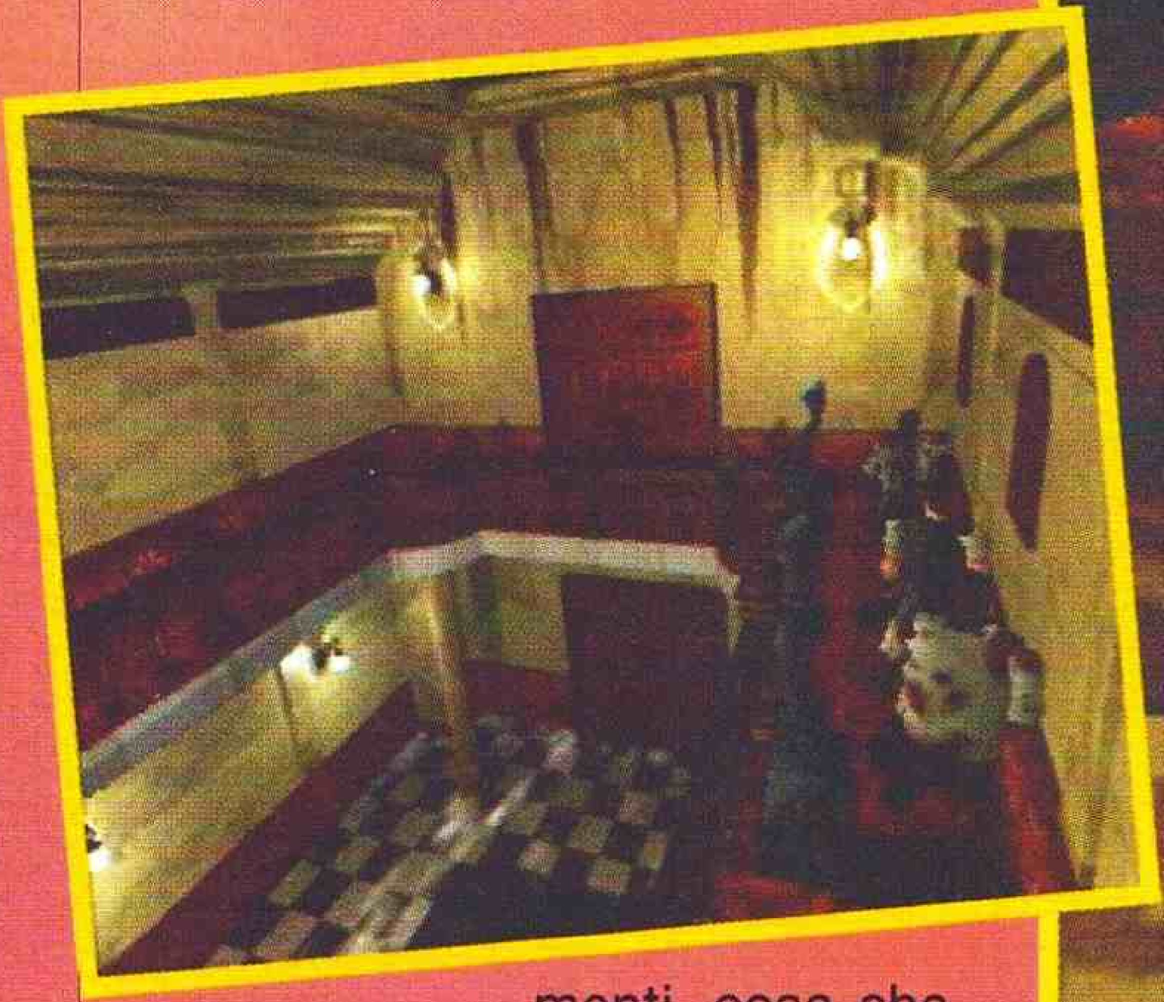


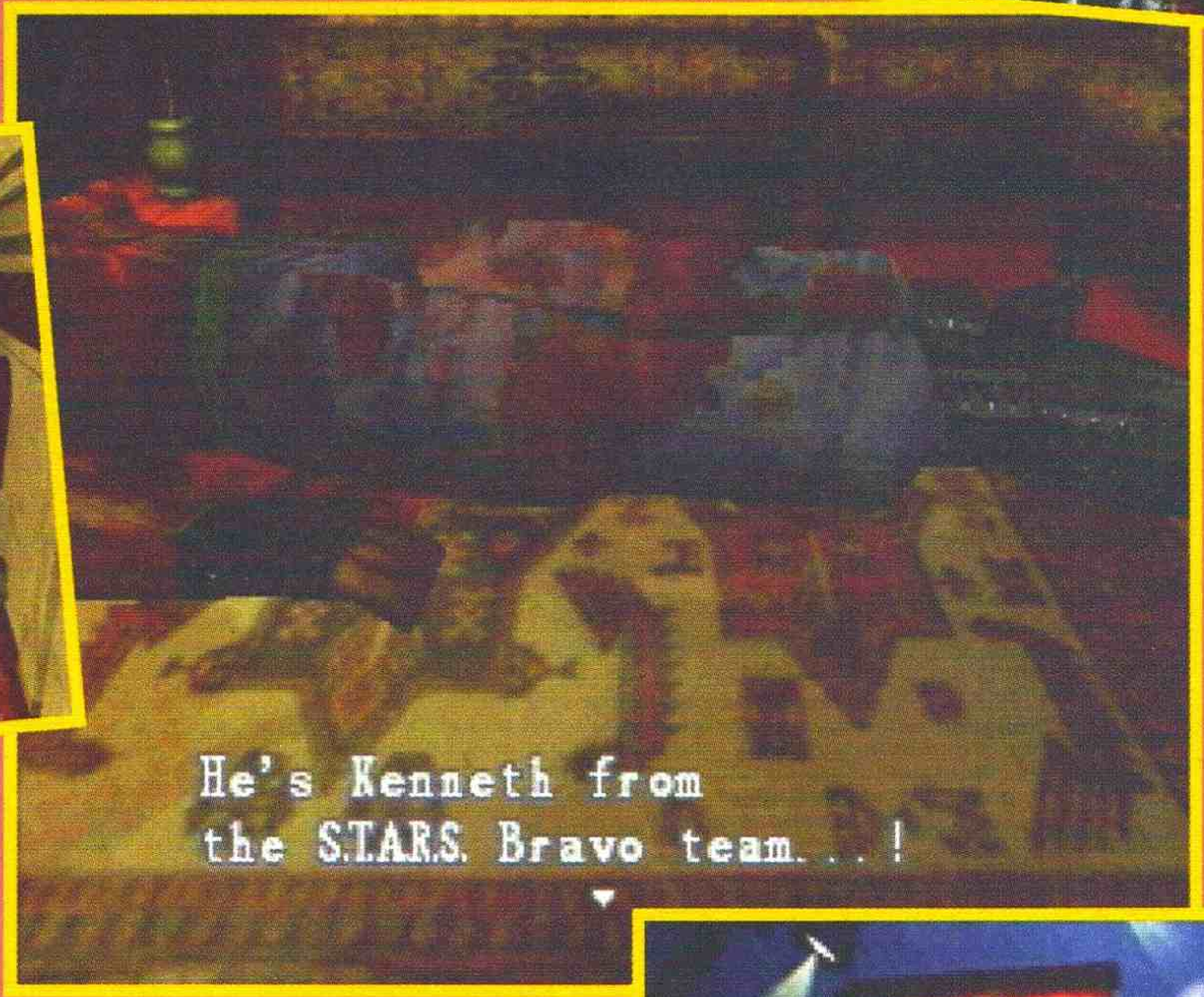
Potete infatti controllare liberamente il vostro personaggio, esplorare le varie locazioni della magione, combattere, raccogliere e utilizzare oggetti. Oltre allo stile di gioco, Resident Evil (già che ci sono ne approfitto per segnalarvi che è anche conosciuto come Bio Hazard, nella versione giapponese), ricalca la serie degli Alone in the Dark anche nello stile grafico, pur se con visibili miglioramenti.

Anche se il personaggio ha completa libertà di movimento, la scena viene mostrata da alcuni precisi punti di vista a seconda della posizione in cui si trova il nostro eroe, cosa che, con una accorta distribuzione delle visuali, può dare un taglio particolarmente cinematografico all'avventura. Da questo punto di vista, per Resident Evil è stato fatto un gran bel lavoro. In Jack is Back (è difficile non fare confronti visto che ci ho giocato in parallelo su due monitor affiancati), ogni tanto, le inquadrature non sono posiziona-



te in maniera ottimale e non consentono di manovrare molto bene, specie nei combatti-





menti, cosa che non mi è ancora capitata nel gioco della Capcom, dove alcune sequenze (per esempio quando buttate la statua giù dalla balconata) sono state scelte per creare una rappresentazione scenica davvero molto elegante. Quello che salta maggiormente all'occhio è comunque la qualità della grafica. Tutte le locazioni di Resident Evil sono state renderizzate (quelle di Alone in the Dark sono disegnate) e il personaggio principale è in entrambi i casi in grafica poligonale, ma Jill e Chris sono disegnati molto bene - con delle ottime texture - e altrettanto bene animati (molto bene quando puntano la pistola per sparare, un po' meno quando fanno il "Moonwalk", pattinando sul pavimento). Da segnalare anche il fatto che, grazie alla qualità grafica degli oggetti poligonali, i personaggi si fondono molto bene con lo stile pulito ma cupo delle varie stanze della villa, non creano fastidiosi stacchi come nell'avventura della Infogrames e questo contribuisce a mantenere quell'atmosfera angosciante che è uno dei punti di forza del gioco: locazioni da brivido, musiche e sequenze d'intermezzo decisamente cinematografiche per creare la suspance, zombie che escono dagli angoli quando meno ve lo aspettate, e la sensazione che qualcosa di brutto stia per accadere (e di solito accade): tutto ciò vi accompagnerà per l'intera avventura.
Dopo aver cantato le lodi della grafica di Resident Evil passiamo al gioco vero e proprio. Il sistema di gioco alla Alone in the Dark è ottimo: come ho già avuto modo di dire combina molto bene azione e avventura, lasciando al giocatore molta libertà. Trama e atmosfera, poi, sono interessantissimi e la vicenda si sviluppa bene con diversi colpi di scena che, se affrontati di sera, al buio, da soli, vi possono far correre sulla schiena più di qualche brivido.
Un paio di difettucci comunque ci sono, a cominciare dall'inventario. Potete infatti trasportare solo sei oggetti (quattro se considerate che pistola e caricatori sono in-

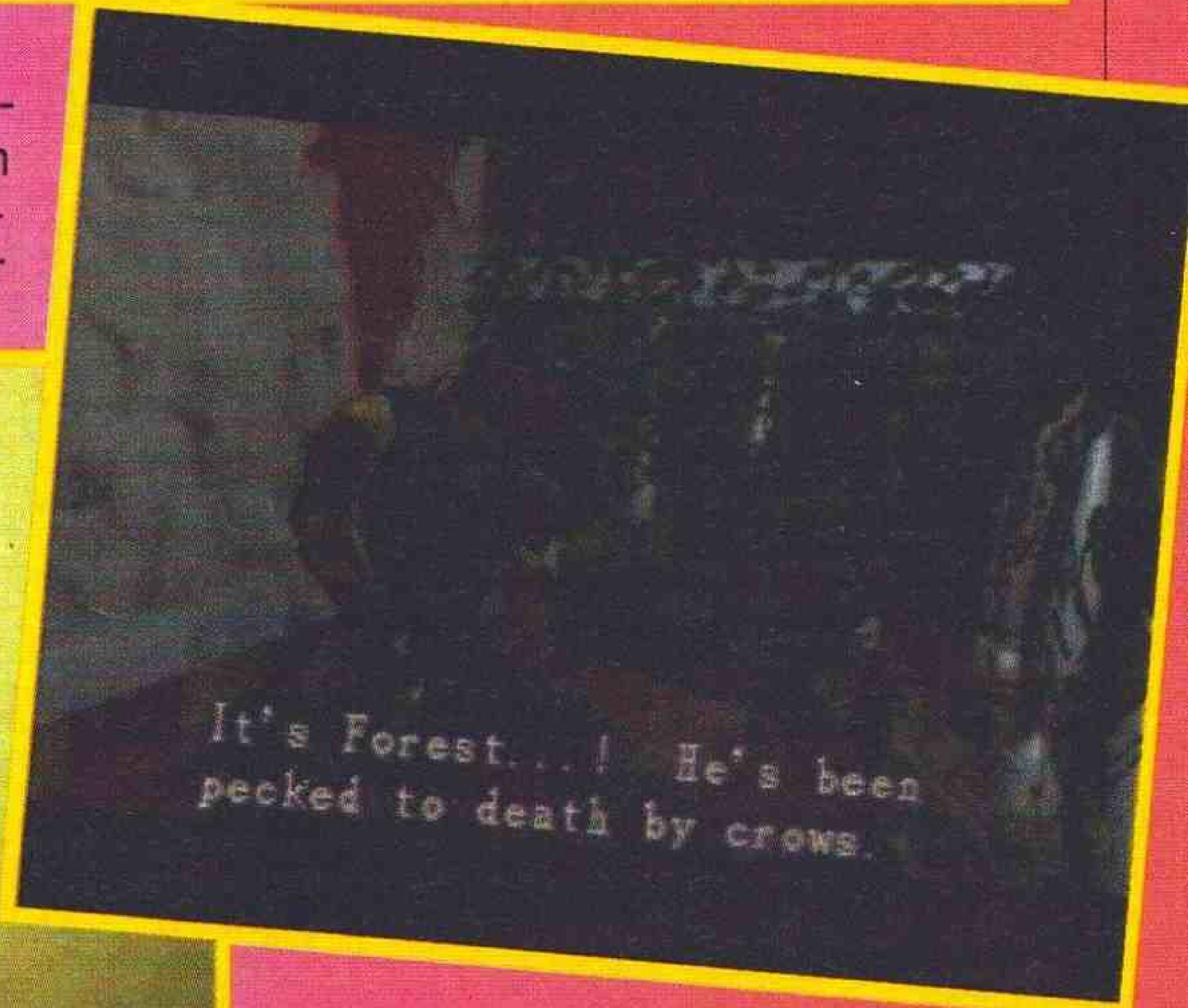
Devo ammettere che Resident Evil è uno strano prodotto. L'atmosfera di gioco è ottima così come buona parte della realizzazione tecnica e della sceneggiatura, ma appena si deve scendere a patti con l'interfaccia utente, si scopriranno le prime magagne. Il vostro personaggio non può portare più di sei oggetti contemporaneamente (indipendentemente dal volume e peso degli stessi) e risulta impossibile lasciare gli oggetti lontano da appositi 'depositi' presenti in alcune (poche) stanze. Per il resto devo ammettere che è divertente. Gli enigmi non sono estremamente intricati, ma il suo punto di forza è tutto nell'atmosfera che riesce a creare. In particolare gli effetti sonori sono particolarmente inquietanti nei muggiti degli zombi. Un prodotto strano, ma che sicuramente appassionerà tutti i seguaci dei vari Alone in the Dark & Co.

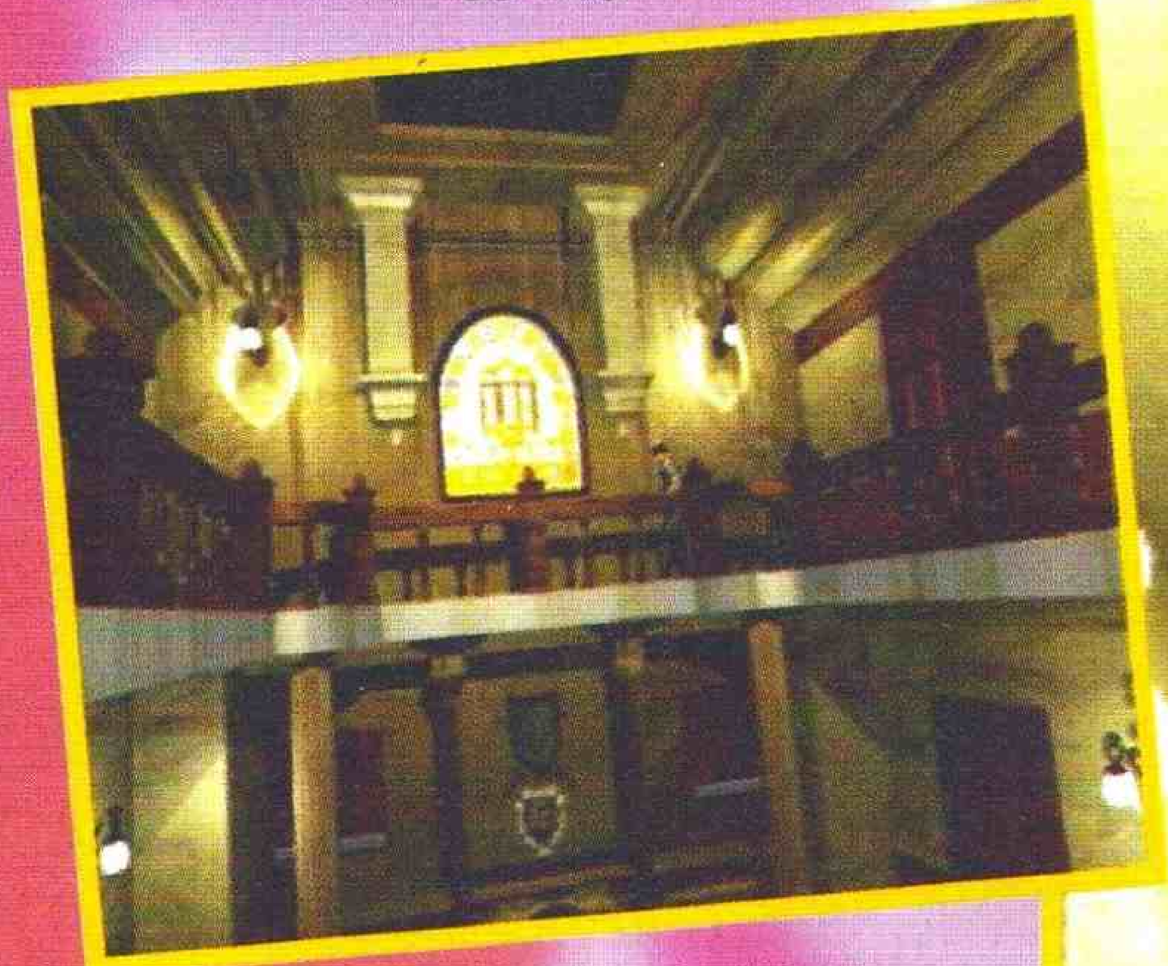
MAQ

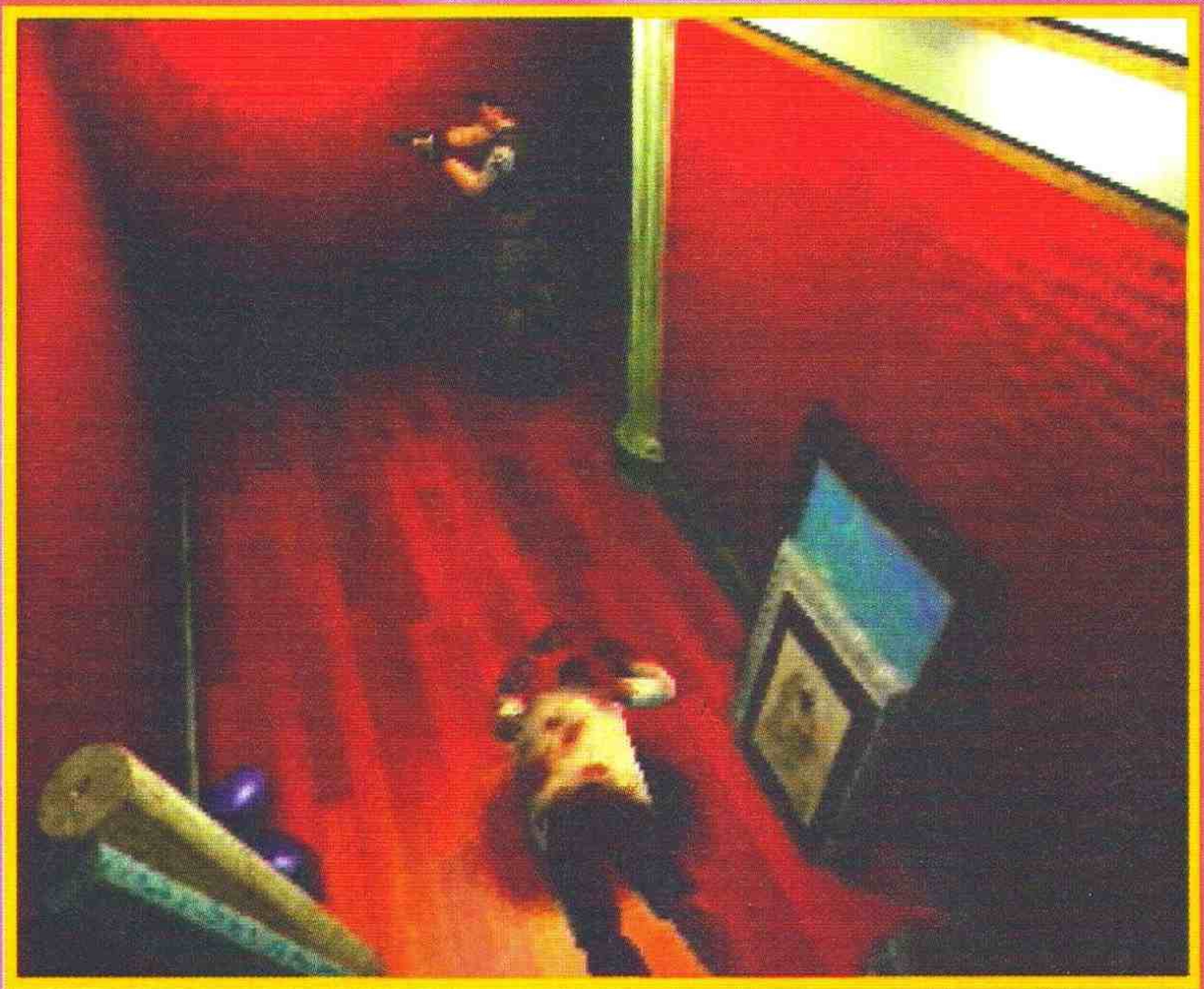
Resident Evil mi ha entusiasmato come e forse più della prima volta che vidi Alone In The Dark su PC. La grafica è abbastanza curata, alla pari della sceneggiatura, del sonoro e della calibrazione degli enigmi (mai troppo difficili). La possibilità di scegliere tra due personaggi, poi, non fa altro che rendere un po' più vario il gioco, anche se presumibilmente questo potrebbe essere un modo differente per scegliere la difficoltà (mi è sembrato che giocare con Chris sia molto più difficile che con Jill).
Devo comunque convenire con JH che il sistema di gestione dell'inventario non è certo dei più comodi e se da un lato può risultare una magagna, dall'altro obbliga il giocatore a fare delle scelte ben precise che si ripercuoteranno a mano a mano che si progredisce nell'avventura.
Comunque sia, Resident Evil è davvero un grandissimo gioco: intrigante, complesso, d'atmosfera e soprattutto entusiasmante. C'è bisogno di dire altro?

dispensabili), e non avete idea di quanto finisca in fretta lo spazio. In compenso gli oggetti raccolti non possono essere buttati via o lasciati giù in qualsiasi locazione, ma dovete raggiungere una stanza ben precisa per depositare tutti i vostri oggetti in un baule. Mi dà la sensazione di essere solo uno stratagemma per costringere il giocatore a fare avanti e indietro per la villa e aumentare così il tempo di gioco, cosa del tutto superflua visto che la strada per la fine dell'avventura è lunghissima (ho dato un'occhiata alla soluzione, lo ammetto). Tutte le azioni, poi, sono effettuate tramite un solo pulsante, che serve genericamente per guardare, raccogliere, aprire le porte, utilizzare un oggetto, etc.: da questo punto di vista avrei sinceramente preferito un qualcosa di più articolato, che potesse arricchire un po' di più l'avventura. Ma la cosa che sinceramente ho digerito di meno è che, all'inizio del gioco, Chris abbia a disposizione semplicemente un coltello. Le cose non migliorano molto neppure più avanti nel gioco, con una pistola da utilizzare con il contagocce e zombie che, per essere stesi, hanno bisogno di un mezzo caricatore. Forse giocare a Doom mi avrà fatto male, ma ho trovato la cosa abbastanza fastidiosa (e soprattutto pericolosa visto che il gioco vi concede un numero limitato di salvataggi: infatti, oltre a dover necessariamente possedere una Memory Card, la posizione può essere salvata solo quando si incontrano le macchine da scrivere e se si ha nell'inventario il nastro per quest'ultima...).
In definitiva, comunque, Resident Evil è un ottimo gioco, un passo in avanti rispetto agli Alone in the Dark, con un'atmosfera intrigante e una longevità di tutto rispetto. Sì, perché oltre a essere un'avventura abbastanza vasta di per sé, cambia completamente a seconda che cominciate selezionando Chris o Jill (quest'ultima per esempio, comincia con una pistola): e scusate se è poco.

Stefano Giorgi







PLAYSTATION	
GRAFICA +Ottima combinazione poligoni-fondali +Personaggi animati realisticamente	95
SONORO -Gli effetti mi danno un po' fastidio +Ma sono molto curati e d'atmosfera	92
GIOCABILITÀ +Semplice e immediato (anche troppo) -Bisogna essere molto cauti all'inizio	90
LONGEVITÀ + L'atmosfera è appassionante... +... e con due vicende parallele...	93
CAPCOM	92

Le trovate tutti i mesi in Edicola!

CD MAGAZINE

MP MacPower INTERACTIVE

THE GAMES machine

PC ACTION

XENIA EDIZIONI

BELLAFANTE DESIGN STUDIO-MILANO

E' SOLO ROCK 'N' ROLL
... ma val la pena mettersi in gioco!

JOHNNY BAZOOKATONE

Nel 2050 L Diablo rapisce tutti i migliori musicisti del mondo e sottrae alla famosa star del momento, Johnny Bazookatone, la chitarra Anita. La star si arma di una chitarra-bazooka e parte per la fantastica avventura. Un eroe iperattivo, con personalità tridimensionale e look gellato.

- Migliaia di sequenze animate trasformano Johnny in un unico e irripetibile cartone animato.
- Coinvolgenti scene cinematografiche ci accompagnano nel viaggio attraverso l'inferno.

US GOLD

CD.Rom
SEGA SATURN
PLAYSTATION SONY
CD.Rom REQUISITI TECNICI:
486 DX2/66 Mhz (Pentium consigliato), 8 Mb RAM, 640K BASE MEMORY, DOS 6.0, SCHEDA GRAFICA LOCAL BUS, VGA, SOUND, SCHEDA AUDIO SOUNDBLASTER E 100% COMPATIBILI, CD A DOPPIA VELOCITÀ, TASTIERA, MANUALE MULTILINGUE, INCLUSO ITALIANO

Numero Verde
167-821177

PLAYSTATION & SATURN
£ 119.900
CD.Rom
£ 99.900

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

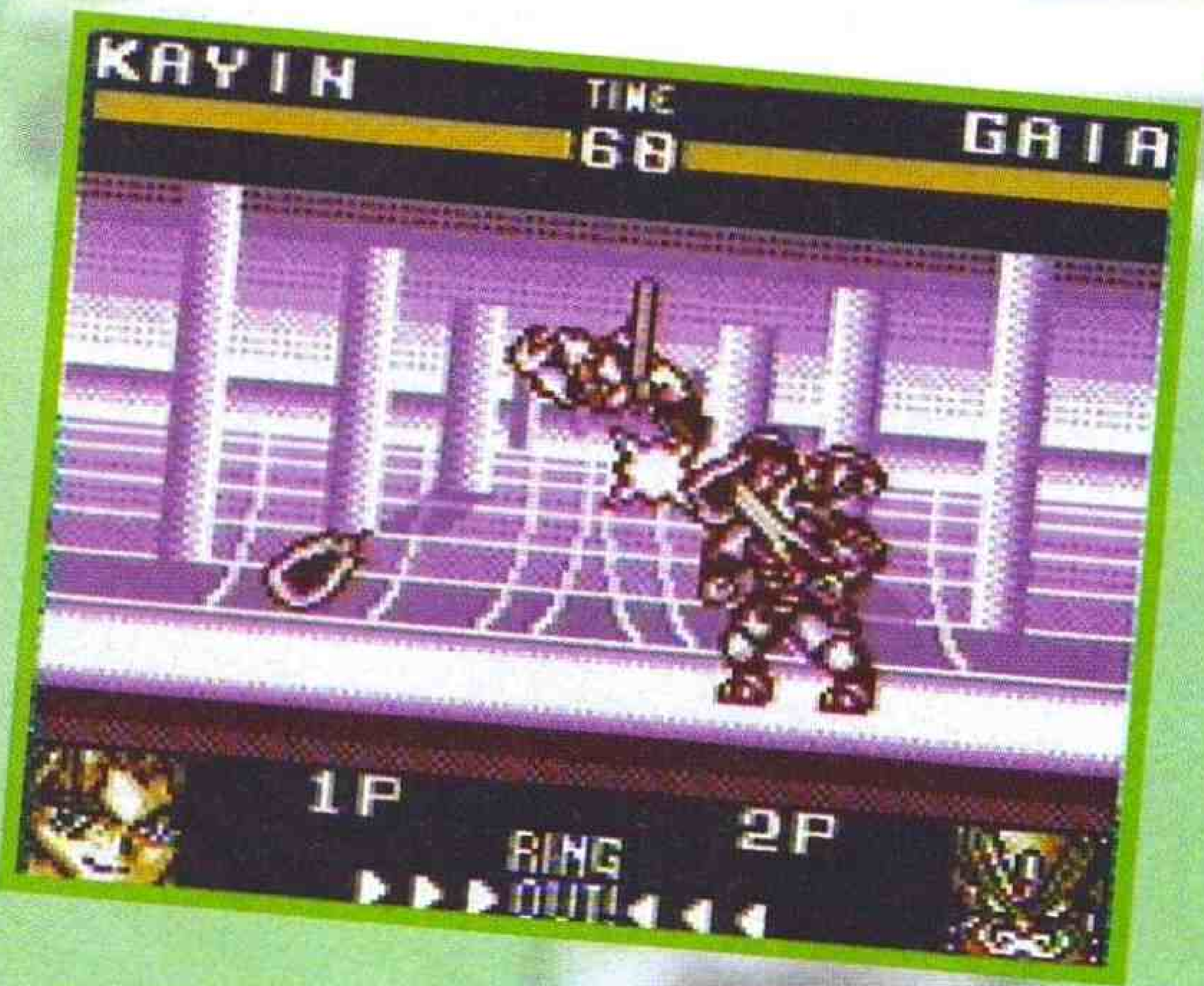
82

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	4

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Potevamo stupirvi con effetti speciali, ma noi siamo scienza, non fantascienza.

Beh, questa dovevo ancora vederla! Se non sbaglio, Toshinden è il primo gioco poligonale convertito per Game Boy, il che non è certo una cosa da tutti i giorni... Sinceramente quando Alex mi ha affidato questa recensione pensavo mi stesse facendo uno scherzo colossale, ma visto che alla fine ha insistito mi sono recato a casa con cartuccia e adattatore per Super Game Boy, ho rispolverato il mio vecchio SNES e, dopo aver fatto i necessari collegamenti, ho acceso la console, pronto a tutto. Beh, sapete cosa vi dico? È tutto vero!!! Il gioco comincia con la classica schermata di opzioni, dalla quale è possibile settare il livello di difficoltà, il numero di round per incontro, la facilità con cui si può cadere dal ring e la "consistenza" della barra energetica, ma ancor prima di questo è già possibile scegliere se combattere contro la CPU (con la scelta degli avversari casuale o decisa dal giocatore), oppure contro un amico, se si ha il Super Game Boy. I personaggi di Battle Arena Tohshinden (quello per Playstation) sono stati riproposti tutti e otto in maniera abbastanza fedele all'originale, con



una serie di mosse e tecniche di combattimento che rispecchiano i vari Eiji, Mondo e Sofia a colori... Le animazioni non sono per niente male, anche se la grafica non è proprio pulitissima: certo, con tutti quei poligoni che ruotano e zoomano diventa anche difficile seguire la frenetica azione di gioco, specialmente sul monocromatico schermo del Gibbì... Comunque, è già molto che alla Nintendo siano riusciti a farci vedere dei personaggi tridimensionali in movimento sullo schermo della loro console meno potente: per ottenere questo effetto è stata integrata nella cartuccia di Battle Arena Toshinden una piccola scheda acceleratrice, realizzata appositamente per questa occasione, e che permette al Game Boy di ampliare notevolmente le sue potenzialità. Le routine grafiche che gestiscono il ridimensionamento e la rotazione dei poligoni sono state sviluppate con un sistema operativo derivato direttamente da quello che servirà per programmare il Nintendo 64, la cui uscita continuamente ritardata ha convinto gli ingegneri della "grande N" a potenziare ancora di più le loro macchine minori. D'altronde, dopo aver visto Killer Instinct e Donkey Kong Country 1 e 2 girare sul SNES ce lo si poteva anche aspettare, no?... Come, No?!? E va bene, lo sapevo che non ci sarebbe cascato nessuno, ma la tentazione di fare a tutti un bello scherzetto era troppo forte: è infatti inutile dire che Toshinden si presenta non più come un picchiaduro tridimensionale, ma come un normalissimo gioco alla Street Fighter, coi personaggi su un unico piano di scorrimento; in ogni caso, la "riduzione" non è stata del tutto malvagia, e anche dal lato sonoro i temi musicali della versione originale sono stati riproposti più che fedelmente, perlomeno a sentirli sul Super Game Boy. La giocabilità invece, ha purtroppo perso molto, specialmente per la difficoltà di esecuzione delle combo dei vari personaggi; comunque, se paragonata a qualsiasi altro picchiaduro per GB è anche passabile: riproporre tutti i personaggi della versione Playstation, con in più Gaia e Uranus (L'angelo di Toshinden 2!) come boss finali, completi delle loro mosse più rappresentative, non deve essere stato un lavoro semplicissimo. Unico tasto dolente, la longevità: scegliendo i lottatori più veloci (come Ellis, Eiji oppure Kayin) avere la meglio è davvero un po' troppo facile, basta usare sempre la stessa mossa e contemporaneamente avvicinarsi all'avversario, fino a spingerlo al bordo del ring e farlo precipitare di sotto. Personalmente non ho avuto nessun problema a vincere tutti gli incontri di seguito fino a Gaia e Uranus, dove le cose in effetti cominciano a farsi un po' più difficilotte... Ma non credo proprio che la mia bravura dipenda dall'esperienza sui due Toshinden poligonali, mi sa tanto che è questa versione a essere un po' troppo semplice. In ogni caso, visto e considerato che per Game Boy non è che escano duecento giochi al mese, Battle Arena Toshinden può essere considerato un titolo curioso, simpatico (ci sono anche le introduzioni ai combattimenti coi faccioni dei personaggi in stile manga-super deformed) e, sebbene non eccezionale, neanche da scartare a priori. Fate un po' voi...

Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo

GAME BOY	
GRAFICA + otto personaggi giocabili + sprite abbastanza fluidi	86
SONORO + musiche "identiche" all'originale! - pochi effetti sonori	85
GIOCABILITÀ + semplice e lineare - supermosse difficili da realizzare	83
LONGEVITÀ + Toshinden è sempre Toshinden - facile, troppo facile, facilissimo	79
TAKARA	82

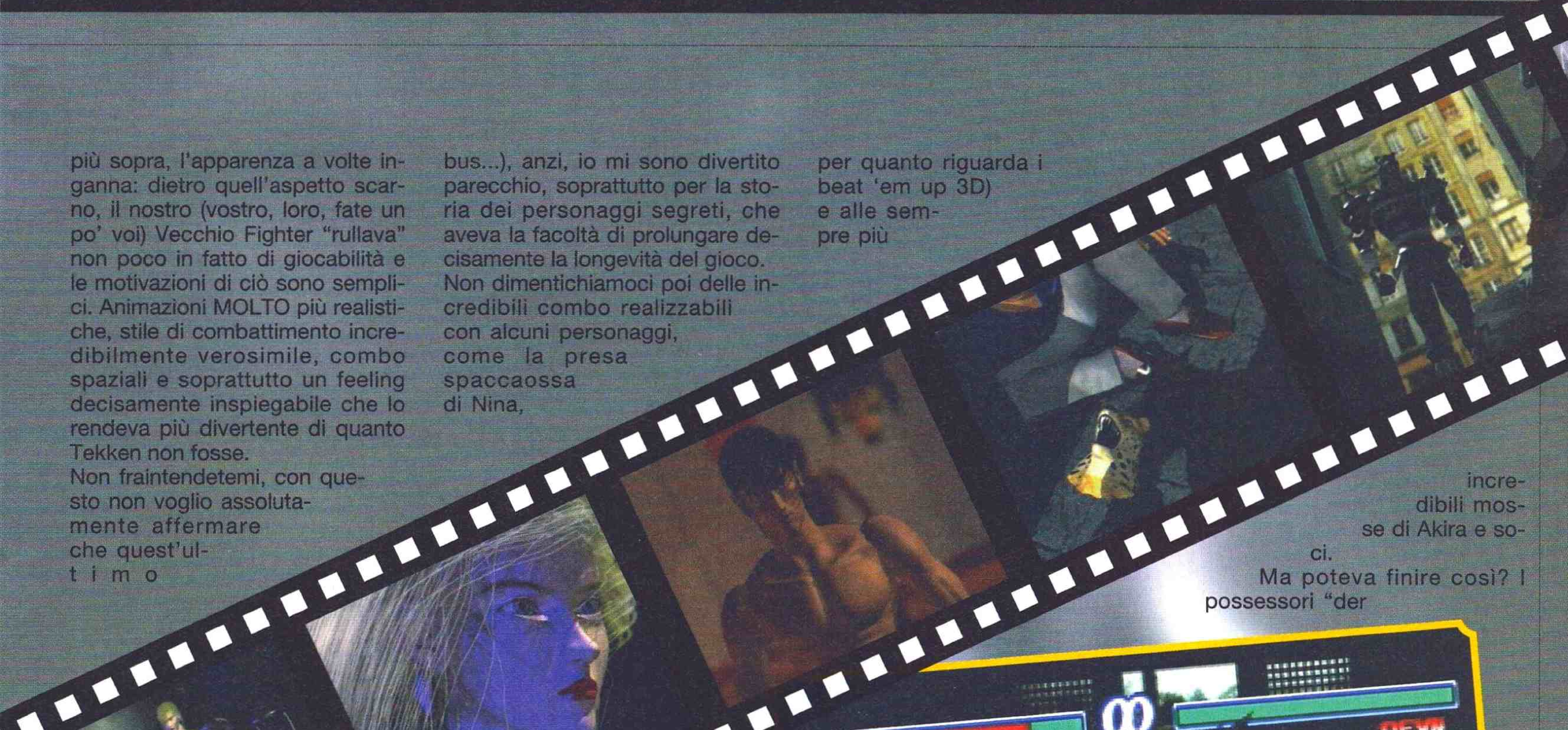
97

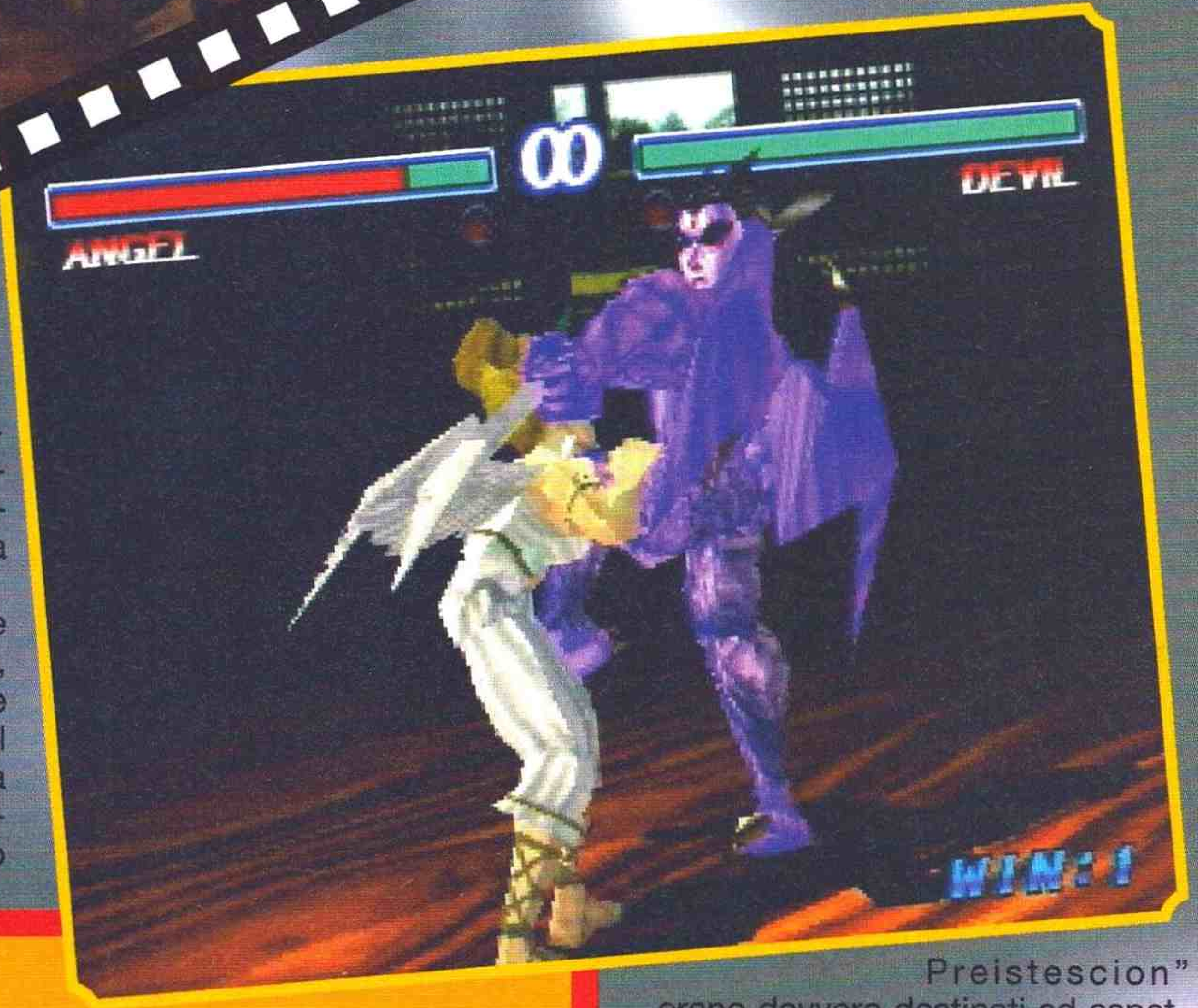
GIOCATORI	1-2
LIVELLI	?
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ'	3

Ti spezzo le braccine, poi ti spacco le gambe e dopo ti appallottolo come un "casarragghio!" (Descrizione di una mossa sarda realmente fattibile con Armour King...)

Tekken ha avuto senza dubbio un merito, quello di mostrare al mondo le incredibili potenzialità del PlayStation (dove l'ho già sentita questa? Ah già, dal famoso libro "lo Zen e l'arte del riciclo giornalistico". L'ho scritto io). Con un aggiornamento video da sessanta frame al secondo (cinquanta in quello PAL, per il solito discorso degli standard, ma chissene...), non poteva che lasciare estasiati tutti quelli che s'imbattevano davanti alla console Sony. Fra l'altro il Saturn in quel periodo non poteva certo vantare un capolavoro del calibro di Virtua Fighter 2; era ben più che evidente che da uno scontro diretto fra il giocone della Sega e quello della Namco, non potesse che uscirne sconfitto il primo... almeno, all'apparenza. Se infatti Tekken poteva vantare poligoni non solo texturizzati, ma addirittura ombreggiati con la tecnica di gouraud (particolari sfumature che riescono ad ammorbidire l'aspetto tipicamente spigoloso dei poligoni), VF arrancava con ben poca dignità a causa di personaggi stile "Legolandia" che non perdevano occasione per sparire dallo schermo durante i replay. Ma come ho scritto qualche riga

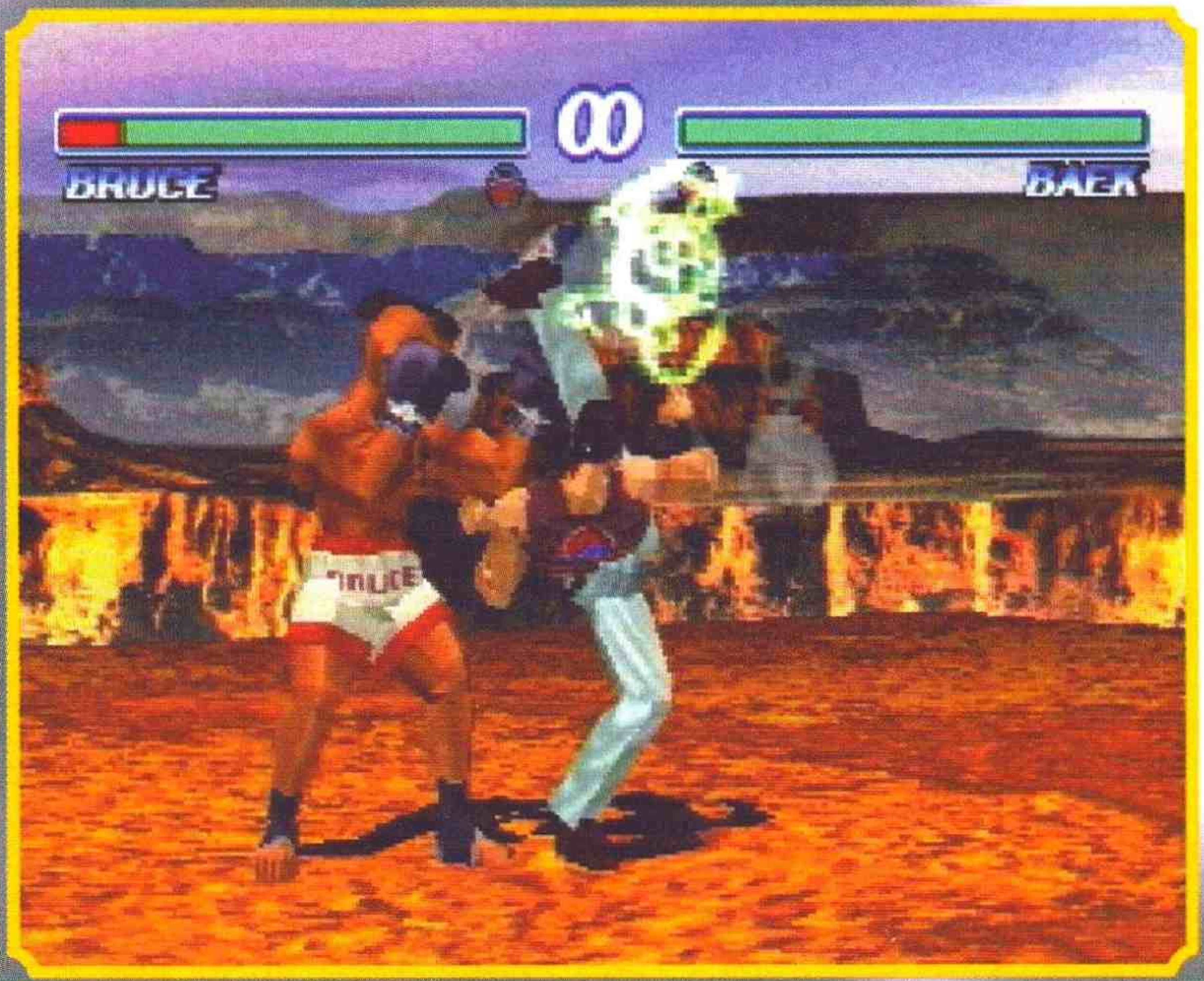
più sopra, l'apparenza a volte inganna: dietro quell'aspetto scarno, il nostro (vostro, loro, fate un po' voi) Vecchio Fighter "rullava" non poco in fatto di giocabilità e le motivazioni di ciò sono semplici. Animazioni MOLTO più realistiche, stile di combattimento incredibilmente verosimile, combo spaziali e soprattutto un feeling decisamente inspiegabile che lo rendeva più divertente di quanto Tekken non fosse.
Non fraintendetemi, con questo non voglio assolutamente affermare che quest'ultimo fosse una mera schifezza (c'è qualcuno, diciamo quasi tutti, che qui in redazione non è della mia stessa opinione, ma come si dice in questi casi, de gustibus...), anzi, io mi sono divertito parecchio, soprattutto per la storia dei personaggi segreti, che aveva la facoltà di prolungare decisamente la longevità del gioco. Non dimentichiamoci poi delle incredibili combo realizzabili con alcuni personaggi, come la presa spaccaossa di Nina, che riuscivano a conferire al combattimento una sensazione di crudeltà senza pari, grazie soprattutto al rumore di ossa fratturate (bbbr... rabbrividiamo). Certo, con l'uscita di VF Remix e soprattutto del secondo episodio, Tekken ha perso decisamente spessore, collassando di fronte al bellissimo texture mapping in alta risoluzione (per la prima volta nella storia delle console, almeno per quanto riguarda i beat 'em up 3D) e alle sempre più incredibili mosse di Akira e soci.
Ma poteva finire così? I possessori "der Preistescion" erano davvero destinati ad aspettare la conversione di Soul Edge per poter tornare alla pari? Ma cosa vi credete? Che alla Namco dormano tutti sui soldi che gli avete fatto guadagnare con Tekken? Anche, ma non solo. Sventolate le bandiere e ringraziate il cielo, Tekken 2 è fra noi e questa volta sono randellate divine per tutti!
I cambiamenti fra il primo episodio e questo seguito sono molto più che estetici, si può quasi affermare che si tratti di un gioco nuovo che non mancherà di entusiasmare le folle, anche quelli che in sala giochi l'hanno sempre snobbato (tanto è sempre la solita roba... già, come no).
La prima cosa che salta all'occhio è l'eliminazione del solito giochino stile Galaga, Gaplus, etc., durante il caricamento del gioco. A mio parere non una grossa perdita, ma sono sicuro che i soliti no-





'NA CAPA TANTA

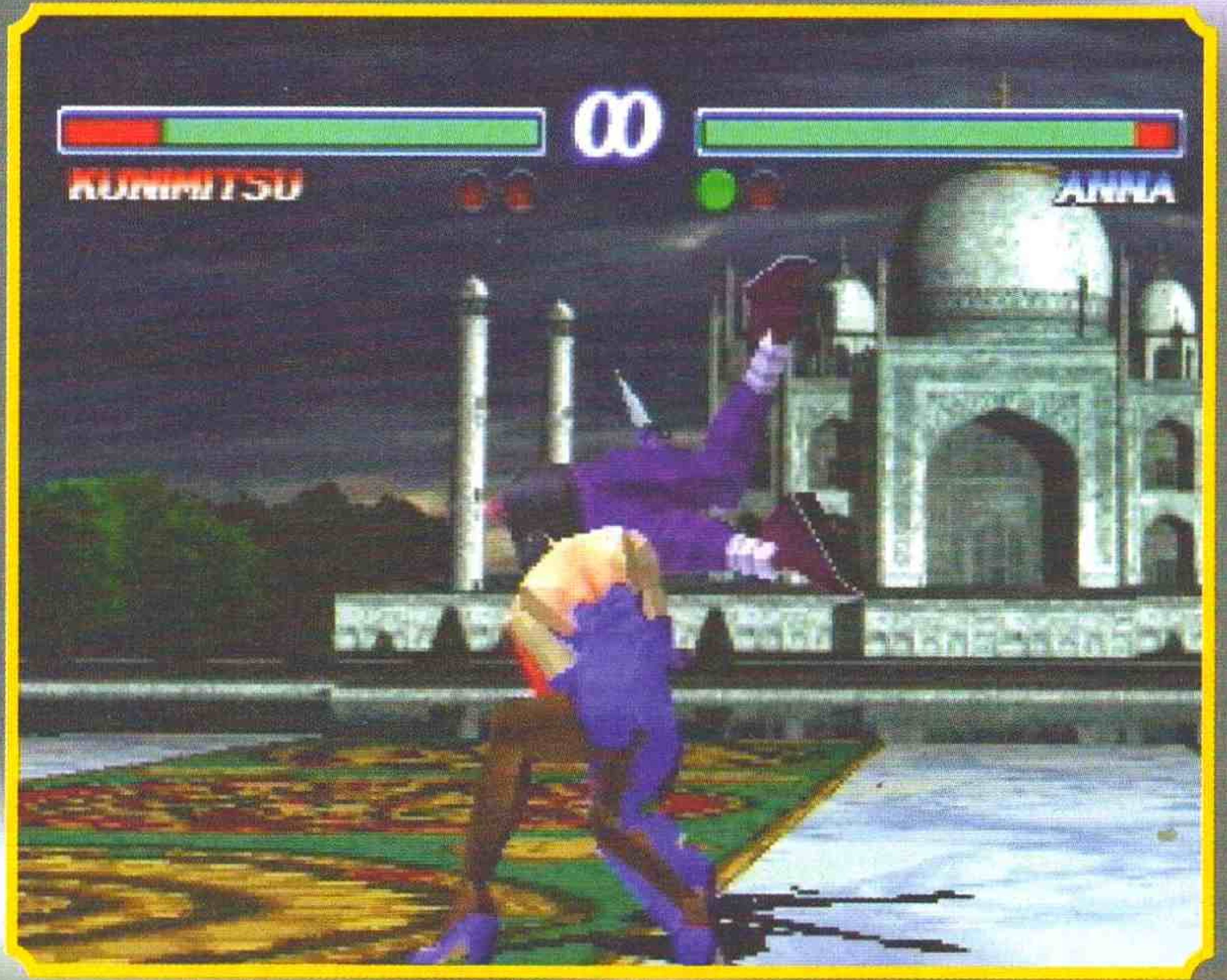
Quando si dice "la genialità dei programmatori". Non contenti di aver dato vita a uno dei migliori gioco dell'universo, qui pazzi della Namco si sono divertiti a inserire un interessante cheat-mode, che ingigantisce le teste dei combattenti rendendoli a dir poco ridicoli. Ma non è finita qui, utilizzando infatti questo trucco per due volte di fila, potrete ammirare il vostro personaggio in versione super deformed, alla facciazza di Virtua Kidz! Come dite? Volete sapere anche voi la gabola?
Ma ne capite di gabole voi? No, e allora, che parlate a fare?
Vabbé, giusto perché oggi mi sento a livello simpatia: quando selezionate un giocatore tenete premuto il tasto SELECT. Tutto qui, divertitevi

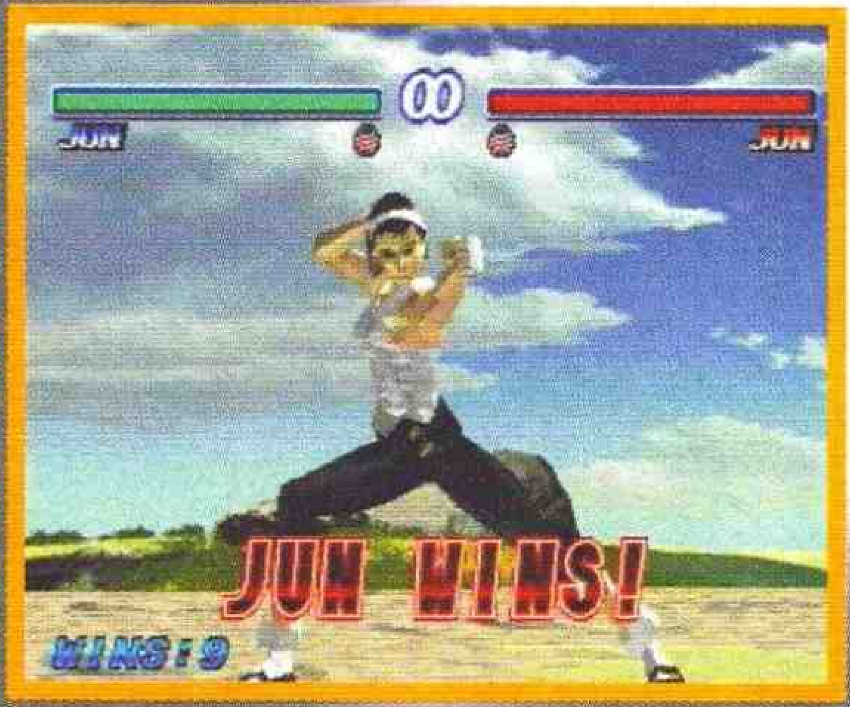


stalgici rimpiangeranno la scelta della Namco (compratevi i vari "Museum" se proprio non potete farne a meno). Altro particolare di grosso rilievo è l'introduzione, molto più lunga, curata e meglio realizzata, soprattutto per quanto riguarda i capelli di Nina (e non solo quelli... vedeste com'è vestita. Altro che la dolce Pai), che sono davvero incredibili (finalmente un personaggio senza la calotta di plastica sulla testa).
Il bello è che le vicende del primo episodio hanno una sorta di "continuity": vediamo così Michelle che trova la sua casa devastata, King che ormai si è dato all'alcolismo e Heihachi che emerge dal baratro nel quale era stato gettato dal suo caro figlioletto Kazuya, che nel finale di Tekken non mancava di sorprenderci con uno strano sorrisetto, alla faccia dell'amicizia fra padri e figli. Potete ben immaginare quanto sia irritato il paparino, che non vede l'ora di randellare impietosamente il caro primogenito.
Anche questa volta vale la regola dei personaggi segreti, davvero tantissimi, quasi troppi. Non dovrete però completare il gioco con un solo personaggio per poterli utilizzare, basterà infatti inserire dei codici, ovviamente segreti... et voilà, come per magilla appariranno tonnellate e tonnellate di nuovi energumeni pronti a fracassarsi la testa senza troppi complimenti (vale ovviamente la solita regola del "senti com'è caldo").
Avremo così, oltre ai soliti dieci personaggi iniziali, altri dieci buffoni (i cosiddetti sub-boss) vestiti nei peggio modi e soprattutto dotati di una cattiveria senza pari. A questi vanno aggiunti gli ultimi tre boss, fra i quali figura il terribile connubio Angel/Devil Kazuya, gli unici due a disporre di una mossa a distanza (in pratica sparano dei raggi di luce dagli occhi che fanno un male, ma un male...).
Fra le immancabili chicche vale la pena di citare la possibilità di cambiare l'abito al proprio com-

battente (nessuno fortunatamente veste alla marinara - il risotto intendo), anche se non si capisce bene per quale motivo quel disgraziato di Kazuya debba disporre di ben tre abbigliamenti. Sarà più ricco degli altri? Avrà passato qualche bustarella ai programmatori? Leggenda e realtà s'intrecciano dietro questo misterioso enigma. Comunque a noi non importa nulla, quindi cosa ve ne parlo a fare?
Ma parliamo del gioco, una vera e proprio metafora della vita, dove tutti si menano usando una marea di colpi segreti che se te li danno dopo tre giorni muori (delirium elios).

Insomma Tekken sapete come funziona, no? Si prendono due energumeni a caso e li si fa "pestare" su un campo sterminato, senza pericolo di cadere fuori dal ring come accade in produzioni analoghe.
Ovviamente non esistono stili predefiniti o regole particolari, chiunque può partecipare, anche appartenenti al regno animale come nel caso di Kuma (un enorme orso alto due metri e mezzo) o di Alex, che oltre a fare il caporedattore, passa il suo tempo a malmenare sfortunati collaboratori della concorrenza (e non solo), travestito da velociraptor (non si è ancora ripreso dai tempi di Jurassic Park). Come dimenticare poi il mitico Roger, un canguro

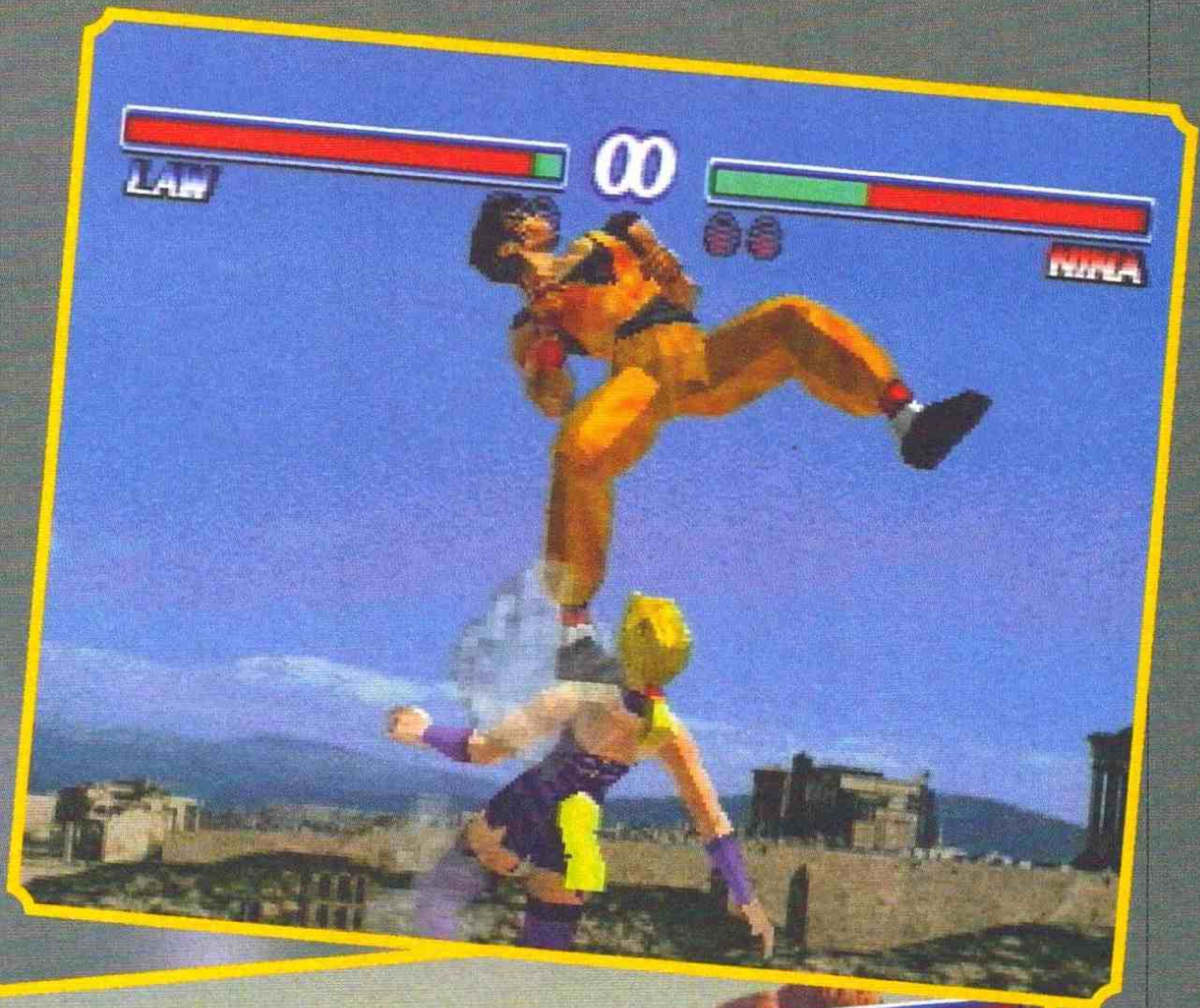




con tanto di guanti da box identico nelle movenze ad Alex (quello del gioco, quello bravo)[quello buono... NdAlex], ma infinitamente più simpatico (come nella realtà del resto...).
Ma potevano i simpatici amici della Namco esimersi dal ritoccare l'engine poligonale? Certo che no, vi sembrano domande da farsi? Da questo punto di vista ci sono delle buone e delle cattive notizie: quelle buone sono che le esplosioni risultano decisamente più belle e che la loro luce si riflette sui poligoni (come Toshinden 2, però meglio), le cattive invece riguardano il gouraud shading, abbandonato, pare, per motivi di velocità. In compenso le animazioni sono decisamente più belle, tanto da riuscire ad aumentare ulteriormente la

sensazione di dolore, soprattutto durante alcune leve, che fanno male solo a vederle (hanno dato fastidio persino al Raffo, unanimemente rico-

fiato!).
Guardate, io stesso dubitavo sulla reali possibilità di questo gioco, ma visti i risultati ottenuti non posso che esserne assolutamente estasiato. Alcune opzioni come il Team Battle o il Time Attack non saranno innovativissime (la prima si è già vista in King of Fighters 95), però non erano mai state usate prima d'ora in un picchiaduro tridimensionale, quindi ben vengano.



nosciuto come l'uomo più rissoso della Terra).
Insomma in fatto di "spasso assoluto", non c'è nulla da eccepire. Certo, qualcuno potrebbe obbiettare che in fatto di tecnicismi Tekken non sia all'altezza del suo antagonista (indovinate un po' a chi mi riferisco?), ma la cosa non è poi così vera. Basta dare un'occhiata alle liste di mosse disponibili (se avete possibilità di accedere a Internet, fate una ricerca sui siti dedicati a Tekken: non dovrete avere difficoltà a recuperare le varie FAQ) per rendersi conto della vastità di tecniche effettuabili, alcune delle quali non molto realistiche, ma senza dubbio dotate di una spettacolarità senza precedenti (alcune combo di Jun e di Lei lasciano veramente senza

Insomma, Tekken 2 rappresenta tutto quello che ho sempre desiderato in un beat 'em up: decine di mosse, sensazione di dolore alle stelle (soprattutto quando Alex, il caporedattore dico, alla decima sconfitta consecutiva mi solleva in stile Kuma e mi spezza la schiena un paio di volte... non è molto sportivo, ma provateci voi a contraddire l'uomo-orso per eccellenza), una caterva di opzioni e ben tredici personaggi segreti che sommati ai dieci standard danno un unico risultato: una rissa in piena regola.
Bellissimo, voglio fare un monumento alla Namco.

TMB

PLAYSTATION	
GRAFICA + Fluida, veloce e dettagliata + Effetti di luce bellerrimi	96
SONORO + Musiche di qualità altalenante ma buone + Il rumore delle ossa rotte è indimenticabile!	94
GIOCABILITÀ + Ma che domande...	98
LONGEVITÀ + Secolare + 23 personaggi!!!	97
NAMCO	97

ASTROCOMPUTER

PRESENTA... "IL MEGLIO DI SONY PLAYSTATION"

TEKKEN 2
L. 169.000

GUNDAM 2
L. 169.000

VAMPIRE
L. 169.000

PUZZLE BOBBLE 2
L. 169.000

NEED FOR SPEED
L. 99.000

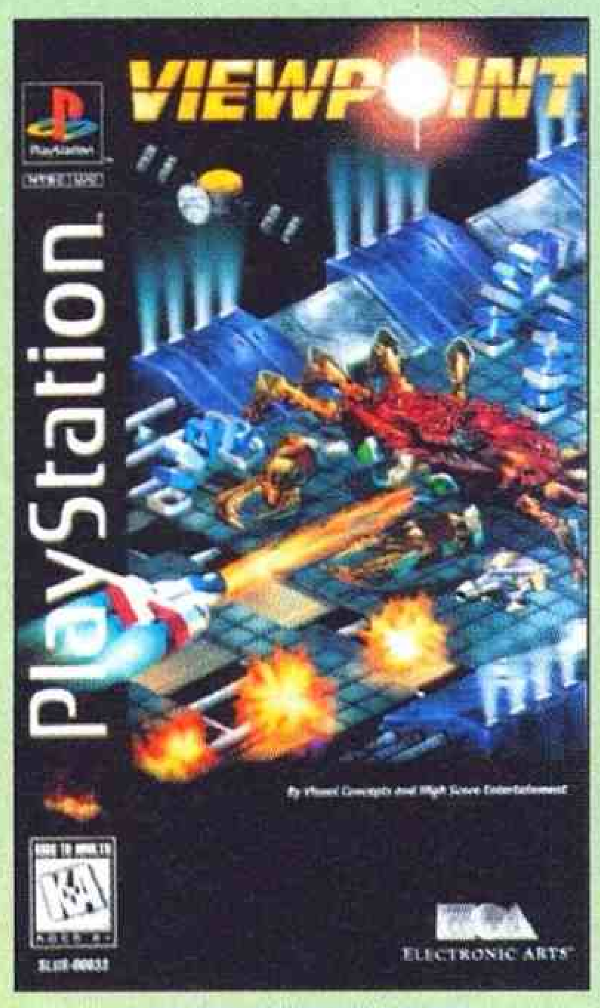
E RINNOVA LE SUPER OFFERTE...

FIFA SOCCER 96
L. 79.000

HI-OCTANE
L. 79.000

STREET FIGHTER ZERO
L. 110.000

MORTAL KOMBAT II
L. 79.000



VIEWPOINT
L. 79.000

CONSOLLE

SUPER NES (USA) + PAD L. 199.900

SUPER NINTENDO (PAL) + SCART + PAD L. 199.900

MEGA DRIVE II L. 199.900

GAME GEAR + GIOCO L. 209.000

GAME BOY RED + KILLER INSTINCT L. 139.000

NOVITÀ

SEGA NOMAD L. 379.000

SATURN (JAP) + 2 GIOCHI L. 749.000

SATURN (EURO) + V. FIGHTER REMIX + PAD L. 859.000

SATURN (USA) L. 739.000

SONY PSX (EURO) + DEMO L. 639.000

IRRIPETIBILE

NEO GEO CDZ L. 1.050.000

ALL THE GAMES

GAME GEAR

POPILS	49.000
STREET OF RAGE 2	49.000
ROBOCOP	49.000
DRACULA	49.000
JUDGE DREDD	49.000
GP RAIDER	49.000
RISTAR	49.000
SPEEDTRAP	49.000
S. MONACO GP	49.000
G. LOC	49.000
ASTERIX	49.000
NBA ACTION	49.000
MADDEN '95	49.000
WINTER OLYMPICS	49.000
AX BATTLER	49.000
DESERT STRIKE	49.000
ACCESSORI	
BATTERY PACK	TELEF.
ADATTATORE AUTO	TELEF.

GAME BOY

KILLER INSTINCT	45.000
MORTAL KOMBAT III	49.000
STREET FIGHTER II	49.000
BATMAN FOREVER	45.000
PRIMAL RAGE	45.000
KIRBY DREAM LAND II	49.000
SAMURAI SHODOWN	45.000
DONKEY KONG LAND	45.000
JUDGE DREDD	45.000
NBA JAM T.E.	39.000
MORTAL KOMBAT II	45.000
FERRARI GRAND PRIX	35.000
KID DRACULA	35.000
COOL SPOT	35.000

MEGA DRIVE

TOY STORY	109.900
FIFA 96	99.000
MISSION IMPOSSIBLE	119.000
PREMIER MANAGER	109.000
MICROMACHINES T.T.	109.000
REAL MONSTER	119.000
POWER RANGERS	119.000
PHANTASY STAR 4	139.000
VECTOR MAN	109.000
THE OOZE	110.000
ETRNAL CHAMPION	69.000
NHL 96	110.000
TOP GEAR	75.000
STAR TREK DEEP SPACE NINE	110.000
S. SHOWDOWN	75.000
MICKEY MANIA	85.000
COOL SPOOT	59.000
BATMAN FOREVER	119.000
RUGBY CUP 95	TELEF.
POWER RANGERS THE MOVIE	119.000
EARTH WORM JIM	90.000
S. STREET FIGHTER 2	85.000
SCOOBY DOO	90.000
MORTAL KOMBAT II	79.000
MORTAL KOMBAT III	129.000
EXO SQUAD	109.000
NBA JAM T.E.	98.000
FIFA 95	75.000
TENNIS J. CAPRIATI	70.000
WWF RUMBLE	89.000
VIRTUA RACING	85.000
LION KING	95.000
LANDSTALKER	69.000
ACCESSORI	
MEGA PAD 6 TASTI	25.000

SUPER NINTENDO

TOY STORY	119.900
DONKEY KONG COUNTRY 2	TELEF.
90 MINUTES	TELEF.
CIRCUIT USA	TELEF.
DEEP SPACE 9	TELEF.
MISSIONE IMPOSSIBLE	TELEF.
KILLER INSTINCT	125.000
KILLER INSTINCT (USA)	135.000
DOOM TROOPERS	139.000
YOSHI ISLAND	135.000
MORTAL KOMBAT III	119.000
GIVE 'N GO NBA	129.000
INT'L SUPERSTAR SOCCER	125.000
MEGAMEN X 2	90.000
NHL 96	109.000
MEGAMEN 7	99.900
DRACULA X	139.000
BIKER MICE	79.000
CHRONO TRIGGER	135.000
SECRET OF EVERMORE	135.000
RETURN OF JEDI	89.000
BOMBERMAN 2	89.000
ZELDA	89.000
ADDAM'S FAMILY	89.000
DEMON CREST	78.000
BIOMETAL	64.000
ZOOP	110.000
DIDDY KONG QUEST	TELEF.
E. WORM JIM II	TELEF.
FIFA SOCCER 96	129.000
NBA JAM 96	TELEF.
MADDEN FOOTBALL 96	TELEF.

PSX JAPAN

GUNDAM 2	TELEF.
HYPER FINAL MATCH TENNIS	TELEF.
GRADIUS DE LUXE	TELEF.
VAMPIRE	TELEF.
CHORO Q	TELEF.
7 FLOATING RUNNER	TELEF.
GOMON	TELEF.

PSX EUROPEA

WING COMMANDER 3	TELEF.
NEED FOR SPEED	TELEF.
MAGIC CARPET	TELEF.
TOTAL NBA 96	TELEF.
ACTUA SOCCER	TELEF.
TOPOLINOMANIA	TELEF.
ALIEN TRILOGY	TELEF.
ADIDAS POWER SOCCER	TELEF.
ACTUA SOCCER	TELEF.
F1	TELEF.
AGILE WARRIOR	TELEF.
GEX	TELEF.

PSX USA

NEED FOR SPEED	TELEF.
DESCENT	TELEF.
RESIDENT EVIL	TELEF.
ACCESSORI	
BORSA PSX CON PAD + EXTENDER + CD CLEANER	99.000
CAVO LINK	TELEF.
CAVO SCART	39.000
PAD ORIGINAL	65.000
NEG•CON	129.000
VIRTUA STICK V	159.000
MOUSE	85.000
FIGHTER STICK HORI	129.000
PAD TURBO FIRE	49.000
PSX INFRARED	99.000
PSX CONTROLLER	49.000

SEGA SATURN JAPAN

GUN GRIFFON	TELEF.
KING OF FIGHTER 95	TELEF.
DRAGON FORCE	TELEF.
DARK LEGEND 2	TELEF.
VICTORY GOAL 96	TELEF.
SNATCHER	TELEF.

SEGA SATURN EUROPEA

WIPEOUT	TELEF.
MAGIC CARPET	TELEF.
DESCENT	TELEF.
ACCESSORI	
GUN	TELEF.
SCHEDA FILM SATURN	450.000
2 CD/VIDEO V. FIGHTER 2	99.000
JOYSTICK SATURN	100.000
CAVO SCART RGB	TELEF.
MEMORY CARD	TELEF.
ADATT. RS MULTIPLAYER	TELEF.
SATURN INFRARED PAD	TELEF.
PAD TURBO FIRE	TELEF.
PAD CONTROLLER	TELEF.

NEO-GEO CDZ
GIOCHI DA L. 29.000

SAMURAI SHODOWN
KING 94
SUPER SIDEKICK II
FOOTBALL FRENZY
CARNOV REVENGE
AEROFIGHTER
VIEW POINT
REAL BOOT
SAMURAI III
KING 95

32 X PAL

VIRTUA RACING	79.000
CHAOTIX	79.000
DOOM	79.000
METAL HEAD	79.000
STAR WARS	79.000
AFTER BURNER	79.000

32 X USA

MORTAL KOMBAT II	19.900
AFTER BURNER	19.900
COSMIC CARNAGE	19.900
BASEBALL 95	19.900
NBA T.E.	19.900
SPACE HARRIER	19.900
WWF RUMBLE	19.900
STAR WARS	19.900

3DO
GIOCHI DA L. 69.000

BC RACERS
BLADE FORCE
DOOM
DRUG WARS
DRAGON LORE
BATTLE SPORT
SPACE PIRATES
SOCCER KID
PGA TOUR GOLF '95
SPACE ACE
PERFECT GENERAL
GEX
CANNON FODDER
FOES OF ALI'
ACTION PACK (3 giochi)
ZHADNOST
TRIPD
WOLFENSTAIN 3D
IMMERCENARY
SYNDICATE
SHADOW

ACCESSORI	
MODULATORE PAL	129.000
GAME GUN	89.000
CONTROLLER PAD	59.000
SUPER-NES PAD ADAPTOR	45.000

ACCESSORI

PLAYSTATION CONTROLLER
JOYPAD PER PSX
L. 49.000

EXPLORER
JOYPAD PER SEGA SATURN E SONY PLAYSTATION
L. 39.000

CAVO SCART RGB PER SONY PSX
L. 39.000

ADATT. SATURN
L. 55.000
DISP. ADATTATORI PER SONY PSX
TELEFONARE

VIRTUA GUN
PER SEGA SATURN
L. 69.000

VOLANTE SATURN
L. 159.000

VOLANTE+CAMBIO +PEDALIERA PSX
L. 159.000

OFFERTE PROMOZIONALI

SUPER NINTENDO

ANDRE AGASSI	59.000
ADV. ISLAND II	69.000
BARKLEY'S SHUT UP & JAM	59.000
BIRER'S FROM MARS	69.000
DRACULA	69.000
BUGS BUNNY	69.000
BATMAN RETURN	69.000
COOL SPOT	59.000
EMPIRE STRIKES BACK	69.000
FATAL FURY 2	59.000
FIFA SOCCER	89.000
FINAL FIGHT 2	69.000
WWF ROYAL RUMBLE	69.000
BATMAN FOREVER	89.000
F1 ROCK 2	69.000
F ZERO	59.000
GP 1 P. 2	69.000
INT'L TENNIS TOUR	59.000
JUNGLE BOOK	79.000
KING OF DRAGON	59.000
LAST ACTION HERO	59.000
LION KING	89.000
MAXIMUM CARNAGE	89.000
MICKEY MANIA	69.000
MICHAEL ANDRETTI	79.000
NBA JAM	79.000
RPM RACING	59.000
SAMURAI SHODOWN	79.000
SPIDERMAN VS XMAN	59.000
SUPER STREET FIGHTER II	99.000
TETRIS 2	79.000
WINTER OLYMPICS	59.000

SATURN

VIRTUA RACING	90.000
FIFA '96	99.000
DARK LEGEND	90.000
OFF WORLD	90.000
HI OCTANE	90.000

PSX USA
ACQUISTANDO 2 GIOCHI SPEDIZIONE GRATUITA

ROAD RUSH+GEONI CUBE	199.000
HI OCTANE+SHOCKWAVE ASSAULT	199.000
VIEW POINT+PRIMAL RAGE	199.000

PSX JAPAN
ACQUISTANDO 2 GIOCHI SPEDIZIONE GRATUITA

S. FIGHTER+METAL JACKET	120.000
POP TWIN BEE+S. FIGHTER	120.000
CYBER WAR+HERNIE HOPPERHEAD	120.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE) • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

PROPOSTE GRAFICHE (06) 78344417
I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI • OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

86

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	8

Una rissa in compagnia, una rissa da solo... coro: da solo. In totale molte botte, ma l'Italia è questa qua. Mazzate sì, scarpate no, la terra delle centre.

IMPORT

Ehi, dico a te, ti sei mai chiesto come nasca un video gioco? Io ci stavo pensando ieri in uno dei rari momenti liberi della giornata (nel senso che, nella casa di cura, ogni tanto mi danno un quarto d'ora d'aria), e in effetti la cosa mi ha affascinato a tal punto, che per un attimo mi sono dimenticato di essere uno sturalavandini in pensione. A distanza di un giorno, però, non ho ancora trovato una risposta alle mie domande (tra cui appunto quella sopraccitata) e anzi, me ne sono posto molte altre: ti sei infatti mai chiesto chi lo porta nei negozi? La cicogna, l'elefante e la farfalla, oppure è proprio lì che nasce; e poi, qual è il suo cognome, Video oppure Gioco? Bah, misteri della natura, comunque, una cosa è certa: sono alla frutta.

Perfetto: chiarito che è buio, passiamo al titolo in questione che, guarda caso (in effetti Caso non è un bello spettacolo, ma non c'è altro), si tratta di un picchiaduro; e allora, dirai tu? Cento chilometri ti dirò io. Al che tu risponderai che è vecchia come il cucco. E io ribatterò che la vita per me è uguale all'esistenza diviso i fianchi (è un'equazione), e così via fino a prenderci a randellate. Visto e considerato però che io sono un tipo sgargiante, che non amo la violenza (diciamo che la stimo) e che sono molto debilitato, eviterei il conflitto fisico e passerei a questo predecessore di Vampire Hunter, recensito (se a qualcuno può interessare) nel numero scor-

GIO☺GAMES

TEL.0362.990431

SEGA MEGADRIVE	☺☺	**PLAYSTATION PAL**	☺☺
CONSOL MD.2 +JOI	187000	CONS.PLAYSTATION	TELEF.
JOIPAD 6 TASTI	27000	JOIPAD PSX	47000
ALADDIN	92000	VOLANTE PSX	TELEF.
BATMAN & ROBIN	**92000**	ACTUA GOLF	97000
CASTELVANIA	47000	ADIDAS POWER SOC	TELEF.
DINO DINI SOCCER	47000	BIO HAZARD	TELEF.
ECCO 2	62000	CRITICOM	TELEF.
ETERNAL CHAMPIO	52000	**DOOM**	**97000**
INTERN.SOCCER 2	TELEF.	FIFA SOCCER'96	112000
JURASSIC PARK 2	62000	**GOAL STORM**	**82000**
NBA ACTION'95	72000	IMPACT RACING	TELEF.
PAC - PANIC	62000	LONE SOLDIER	112000
PAGEMASTER	**47000**	MORTAL KOMBAT 3	117000
PETE SAMPRAS	62000	NEED FOR SPEED	107000
PITFALL	62000	**RIDGE RACER**	**97000**
RISTAR	47000	RIDGE RACER REVOL	TELEF.
SHAQ - FU	47000	ROAD RASH	107000
SONIC KNUCKLES	62000	STREET FIGHT.ALPHA	TELEF.
SPIDERMAN & VEN	62000	**STRIKER SOCCER'96**	**92000**
STORY OF THOR	**97000**	TEKKEN	117000
STRIKER SOCCER	82000	TOSHINDEN 2	TELEF.
TOPOLINOMANIA	**57000**	TOTAL NBA'96	102000
TOY STORY	107000	WING COMMAND.3	117000
WORLD SOCCER	47000	**SEGA SATURN PAL**	☺☺
SENNA MONACO GP	+	CONSOLE SATURN	TELEF.
WIMBLEDON TENNIS	+	JOIPAD	47000
ULTIMATE SOCCER =	**77000**	**DAYTONA USA**	**97000**
SUPERNINTENDO	☺☺	F - 1 CHALLENGE	102000
CONS. S.NINTENDO	TELEF.	FIFA SOCCER'96	112000
BIKER MICE glg	137000	IMPACT RACING	102000
DONKEYKONG 2 gig	137000	INT.VICTORY GOAL	107000
FEVER PITCH SOCCE	77000	MYSTARIA	107000
INT.SOCCER DELUXE	147000	SEGA RALLY	127000
KILLER INSTINCT gig	107000	VAL. VALLEY GOLF	97000
MICROMACHINES 2	112000	VIRTUA COP+GUN	TELEF.
NBA GIVE N GO	142000	VIRTUA FIGHTER 2	107000
PAGEMASTER	**57000**	**SEGA SATURN USA**	☺☺
PORKY'S PIG	72000	CONSOLE SATURN	TELEF.
PRINCE OF PERSIA	62000	JOIPAD	47000
SUPER METROID	**52000**	CYBERIA	107000
TETRIS 2 glg	97000	MORTAL KOMBAT 2	107000
YOSHI ISLAND 2 gig	137000	**STREET FIGHTER ALPHA**	**107000**
GAME GEAR	☺☺	SEGA RALLY	117000
ASTERIX	42000	**SEGA SATURN JAP**	☺☺
BART SIMPSON W.	37000	**ASTAL**	**57000**
FIFA SOCCER	52000	DARKSTALKER	107000
NHL HOCKEY	52000	GEEBOCKERS	107000
SHAQ - FU	42000	PANZER DRAGON 2	117000
SPIDERMAN 3	42000	TEKKEN 2	TELEF.
STREET OF RAGE	32000	VICTORY GOAL'96	117000
NOVITA ☺☺☺	**DIARI**	**ELETTRONICI**	☺☺☺
DATA BOY	82000	POWER RANGER	77000

Tutti i marchi e nomi appartengano ai loro propietari. P.T.a norma di legge. i prezzi sono IVA inclusa

VENDITA PER CORRISPONDENZA

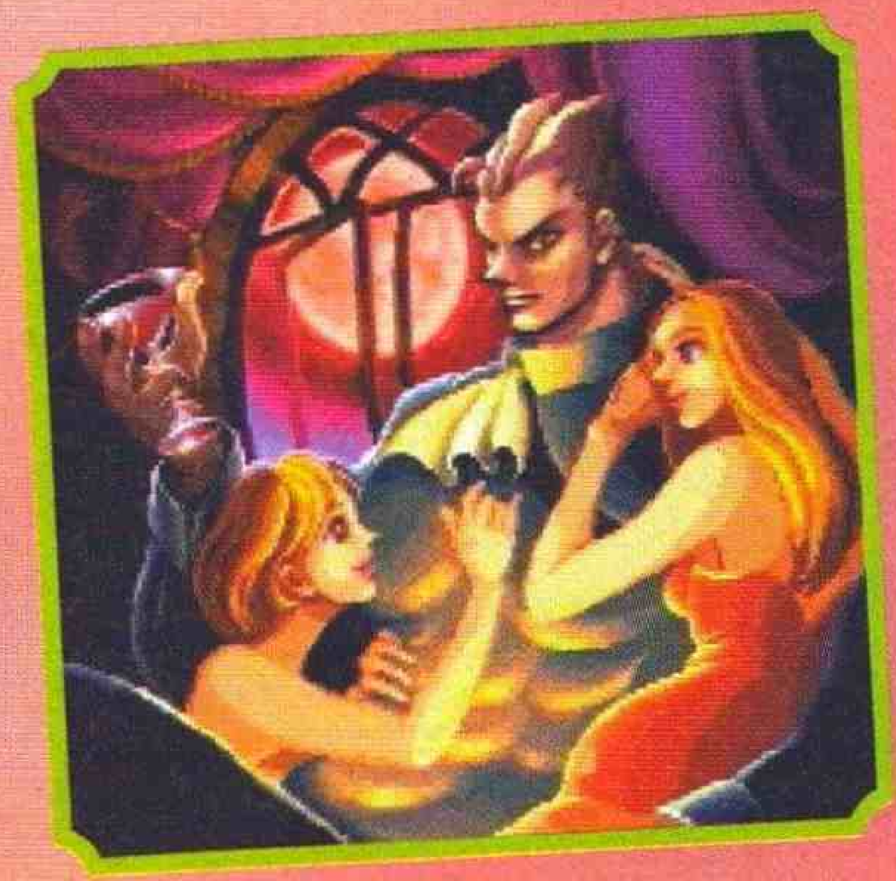
☺ VIA SIRTORI,1 - CARATE B.ZA (MI) ☺

DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI

so per Saturn.
Ora, ogni lettore che si rispetti si sarà chiesto di cosa parla questo gioco e perché ci sono ancora persone che mi fanno scrivere, ma io non mi abbasso a certi livelli, quindi vediamo un po' di fare un esame di coscienza... perfetto, ho la coscienza impreparata quindi è stata bocciata anche lei: non mi resta che parlare del gioco, altrimenti qui ci mettiamo una vita.
Tutto cominciò quando alla Capcom decisero che Street Fighter 2 non poteva continuare così (Così, grande amico di Caso): era troppo facile - così andava continuato in ben altro modo, e allora decisero che cosà avrebbe potuto benissimo sostituire così, almeno fino a quando Pomì non fosse diventato abbastanza grande per assumere delle forme più solide. Si decise allora di produrre un videogioco completamente diverso, talmente rivoluzionario da far sembrare Street Fighter 2 tanto obsoleto che al confronto un Master System sarebbe parsa una console dell'ultima generazione; purtroppo, però, non ci riuscirono, e allora fecero Vampire the Night Warriors
Il titolo in questione, tecnicamente, non aveva assolutamente niente di diverso da Street Fighter 2, però i personaggi erano carini e soprattutto non ricordavano quelli di lo sapete già, e allora ebbe successo (anzi, sucbagno perché non sono un tipo volgare).
Vediamo quindi di analizzare quali sono le caratteristiche che spinsero questo gioco al discreto successo ottenuto. Innanzitutto direi che uscì in un periodo molto favorevole per i picchiaduro, in cui tutto ciò che veniva prodotto dalla Capcom era accolto con grande entusiasmo. Del resto questo titolo non era fatto per niente male, tutt'altro, era il frutto della grande esperienza dei programmatori leader nel settore, quindi tecnicamente non presentava difetti rilevanti. Anzi, dirò di più (di più), ebbe successo a tal punto che da lì a poco saltò fuori il seguito; OK, sono d'accordo che ormai si fa il seguito anche della lavastoviglie di mia nonna, ma venne fatto e stop.
È completamente inutile, comunque, parlare di Vampire Hunter, visto che questo gioco è il primo episodio.
Se non sbaglio, qualche riga fa stavo per parlare dei personaggi: ebbene sono (una attimo che vado a vedere che non mi ricordo più...) dieci più due inutilizzabili, la cosa più interessante è che si distaccano dai soliti presenti nei picchiaduro perché sono tutti dei bei mostracci: avrai infatti l'occasione di impersonare Papà Barzetti, piuttosto che il Mago G, o ancora La nonnina della pubblicità dell'ammorbidente... tutte figure estremamente raccapriccianti, insomma.
Ora la domanda che potrebbe risultare spontanea anche a un eremita è: perché se su Saturn il mese

scorso è uscito il seguito di questo gioco, sul Playstation siamo ancora fermi al primo episodio, quindi con meno personaggi e in genere meno di tutto? Davvero una bella domanda, alla quale però, io non sono in grado di dare risposta, proprio volendo azzardare, potrei ipotizzare un trasmutamento spazio temporale che, intersecandosi con il delirium mentalis dellos sottoscrictum, porterebbe appunto a una situazione analoga, ma mi rendo conto che un'ipotesi del genere sarebbe molto scomoda ai grandi luminari, quindi diciamo che non lo so e stop.
Ma perché la gallina fa coccodè? Ecco, questo è un bel mistero, non è vero niente infatti che fa coccodè, fa boet boet! E il cane? Dove mai si è visto un cane che fa bau bau, ma nemmeno nel Sapientino Scuola faceva bau bau, il cane fa uof uof. Eh, non c'è più religione (no, questa volta stiamo in classe), una volta sì che c'era la mezza stagione, al giorno d'oggi ci sono tutti quei ragazzacci vestiti con tutti quei colori là, che ascoltano quella musica infernale, e si rinchiudono nelle balere in piena promiscuità, farli inginocchiare sui ceci si dovrebbe, altroché storie.
Scusa, ma per un attimo mio zio di centododici anni mi ha rubato il posto all'osteria e si è messo a sparlare, comunque visto che io sono un ragazzo maturo e consapevole, gli do pienamente ragione. Ritornando a questo benedetto picchiaduro, direi che tecnicamente non è proprio ai massimi livelli; anzi direi che è veramente ben fatto, ma ripensandoci forse sarebbe potuto essere più curato. A un occhio inesperto e un po' sguercio (come il mio, per esempio) potrebbe anche sembrare identico al coin-op ma, se ci si fa caso, nei livelli in cui il background è animato più del solito si notano alcuni rallentamenti. Beh, già errori di questo genere venivano fatti notare su SNES e MD, figurarsi su una console a trentadue bit, che i rallentamenti non li dovrebbe avere neanche con lo schermo pieno di sprite in movimento... Davvero una brutta cosa. A parte questo (davvero difficile metterlo da parte), non ci sono errori rilevanti; tutte le altre pecche, poi, stanno nel gioco in sé; intendiamoci, rimane comunque un picchiaduro di tutto rispetto, ma ci sono un po' troppo pochi personaggi per i miei gusti, specialmente dopo aver visto The King of Fighters '95, che ne possiede addirittura quattordici in più.
Fortunatamente i combattenti hanno tutti caratteristiche molto differenti, il che in un certo senso smussa questo difetto, ma non mi sembra abbastanza.
Il sonoro in compenso è decisamente bello: molto d'ambientazione sono le musiche, ricche di atmosfera e di qual cos'altro che ora mi sfugge. Gli effetti sonori, dal canto loro, fanno la loro bella figura, con i soliti (ma sempre attuali) urli disumani e voci cavernose.
La giocabilità per finire, è discretamente alta se si gioca contro un amico, le mosse sono abbastanza facili da eseguire e al tempo stesso molto coreografiche; del resto giocando da solo, vista la quantità di personaggi, non ti ci vorrà molto tempo per finire il gioco, e al quel punto lo darai in pasto ai pesci.
Un gioco un po' così, insomma, se ti è piaciuto il coin-op, probabilmente ti piacerà anche questa conversione, altrimenti...

Raffaele Sogni



PLAYSTATION	
GRAFICA + Sprite ben definiti - Alcuni rallentamenti	84
SONORO + Musiche d'atmosfera + Effetti realistici	90
GIOCABILITÀ + Divertente in due - Un po' troppo meccanico	85
LONGEVITÀ + Come al solito in due se la cava - Pochi personaggi	85
CAPCOM	86

BIT COMPUTER
VASTO ASSORTIMENTO CONSOLES E GIOCHI
PlayStation Center
PlayStation EURO
£. 669.000 iva INCLUSA
COMPRESO 1 gioco
SI EFFETTUA VENDITA PER CORRISPONDENZA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO
Bit Computer S.r.l.
Via Zanardelli n°13
73100 Lecce
Tel. 0832 / 346874--Fax 0832 / 349543
email address: bit@mail2.clio.it
Grafica by DYO

COMPRAVENDITA usato
VIDEOLAND
VENDITA PER corrispondenza
IMPORTAZIONE DIRETTA DA TUTTO IL MONDO - LISTINO RIVENDITORI
TUTTO PER LA CONSOLLE IN NOLEGGIO E IN VENDITA
OLTRE 700 VIDEOGAMES A NOLEGGIO
Super Nintendo
Sega Mega Drive
Game Boy
Game Gear
Playstation
Saturn
CD ROM
SONY PLAYSTATION PAL £ 678.000
PRENOTAZIONI PER L'ULTRA 64
Via Ponzio Cominio 33/35 (Metro Lucio Sestio) Roma - Tel. 06/7141570
Via Gregorio VII 162 a/b (S. Pietro) Roma - Fax + Tel. 06/39387975
TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGGITTIMI AVENTI DIRITTO
PUBBLISHOCK - ROMA

ROGUE'N'ROLE

Arraffiamo a piene mani elementi appartenenti a ogni ambientazione che ci piace. Aggiungiamo ora quintali di miniature appositamente progettate per i WG tridimensionali... Chi siamo?

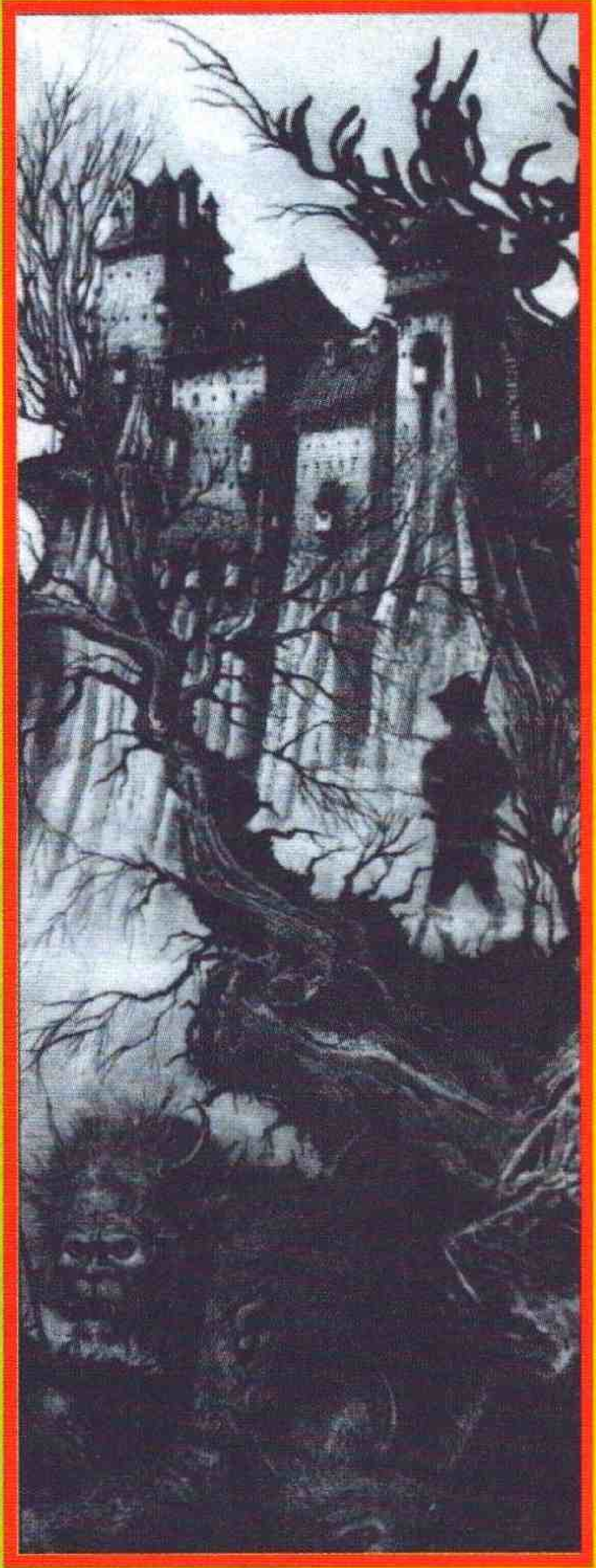
Tanto tempo fa in una Gran Bretagna lontana, lontana...
Siamo indubbiamente (giusto per rispondere alla domanda di cui sopra) nientepopodimenoche la britannica Games Workshop, casa madre dei più venduti wargame tridimensionali di tutti i tempi (ma sì, ma sì... i giochi da tavolo con soldatini di piombo dipinti, le miniature, con cui torme di bambinoni passano pomeriggi e serate). Il successo della GW si deve a giochi come Warhammer Fantasy Battle (riproposto in continuazione con edizioni su edizioni), la sua variante fantascientifica (Warhammer 40K), una manciata di boardgame e un gioco di ruolo...

Warhammer Fantasy Role Playing/Martelli da Guerra
Ne abbiamo parlato abbondantemente in più riprese. Si tratta di un GdR fantasy abbastanza "dungeonesco" (ATTENZIONE! questo non deve essere inteso in senso negativo) dove, in un mondo molto simile alla nostra Europa del XV secolo, magia e sovrannaturale convivono con i primi rudimenti della scienza e con la religione più cupa e opprimente (avete presente l'Inquisizione?). In questo idilliaco mondo trovano posto tutti gli elementi di saghe fantasy che ai curatori sono piaciuti maggiormente: da popolazioni elfiche Tolkieniane a divinità da D&D, draghi, folletti, orchi, orchetti, orconi... beh, tutto, insomma.

COMPENDIUM

Questo è l'aulico nome dell'ultimo nato per il GdR Martelli da Guerra (edito da Nexus), presente anche a Lucca in occasione del concorso Gioco dell'Anno, nell'ambito di Lucca Games, manifestazione figlia della più famosa e imponente Lucca Comics.
Si tratta di un volumetto di 80 pagine indispensabile per gli Arbitri (si tratta dei Master di MdG) che sono interessati a caratterizzare davvero i personaggi dei propri giocatori.
Domanda: "Com'è il tuo personaggio?"
Risposta: "Beh, sono un guerriero caotico di Blachespurt-Khrag, ho una corazza nera demoniaca e una spada a due mani gigante, intelligente, iperpossente-dei-cataclismi."
Domanda: "Sì, vabbé ma che personalità hai?"
Risposta: "Beh sono caotico, no?!?"
Ecco, appunto. Per evitare che quattordici personaggi siano tutti ugualmente caratterizzati come quello sopra accennato, consigliamo vivamente l'adozione del materiale presentato nel modulo, una guida di tutto rispetto alla caratterizzazione profonda, ma non solo...
Infatti il modulo si offre come un'espansione interessante alle regole di generazione dei personaggi, espandendo la gamma delle razze che possono essere scelte (avete presente gli Gnomi?). Oltre a ciò troviamo anche abbastanza regole per ampliare e dettagliare i combattimenti su scala ridotta (duelli e scontri intergruppo), in maniera più che sufficiente per soddisfare anche gli spadaccini più incalliti.
Punto negativo del prodotto è l'aspetto grafico del volume, che seppur non possieda nulla di realmente negativo, non offre nemmeno nulla che lo faccia innalzare al di sopra della media del materiale nazionale (decisamente alta rispetto a qualunque cosa offerta dall'estero, comunque).
I disegni e le illustrazioni sono materiale originale GW, ovvero cloni e adattamenti di immagini e disegni più volte apparsi sulla rivista house-organ della casa britannica: White Dwarf.
In conclusione? Beh, Compendium merita il rispetto di qualunque Arbitro di Martelli da Guerra, è un volume creato appositamente per aiutare il Master nel difficile compito di ambientare, reggere e gestire un intero universo, cosa che semplice certo non è. Il gioco (una traduzione fedele) risente di un po' di obsolescenza delle regole (il divario generazionale tra Warhammer Fantasy RPG e altri giochi di recente uscita si sente molto) ma il volume aiuta il Master a districare matasse piuttosto ingarbugliate (es.: voglio colpire l'orco, con la mia frusta, alla mano che regge la scimitarra così da disarmarlo...).
Consigliato.

Christian Antonini



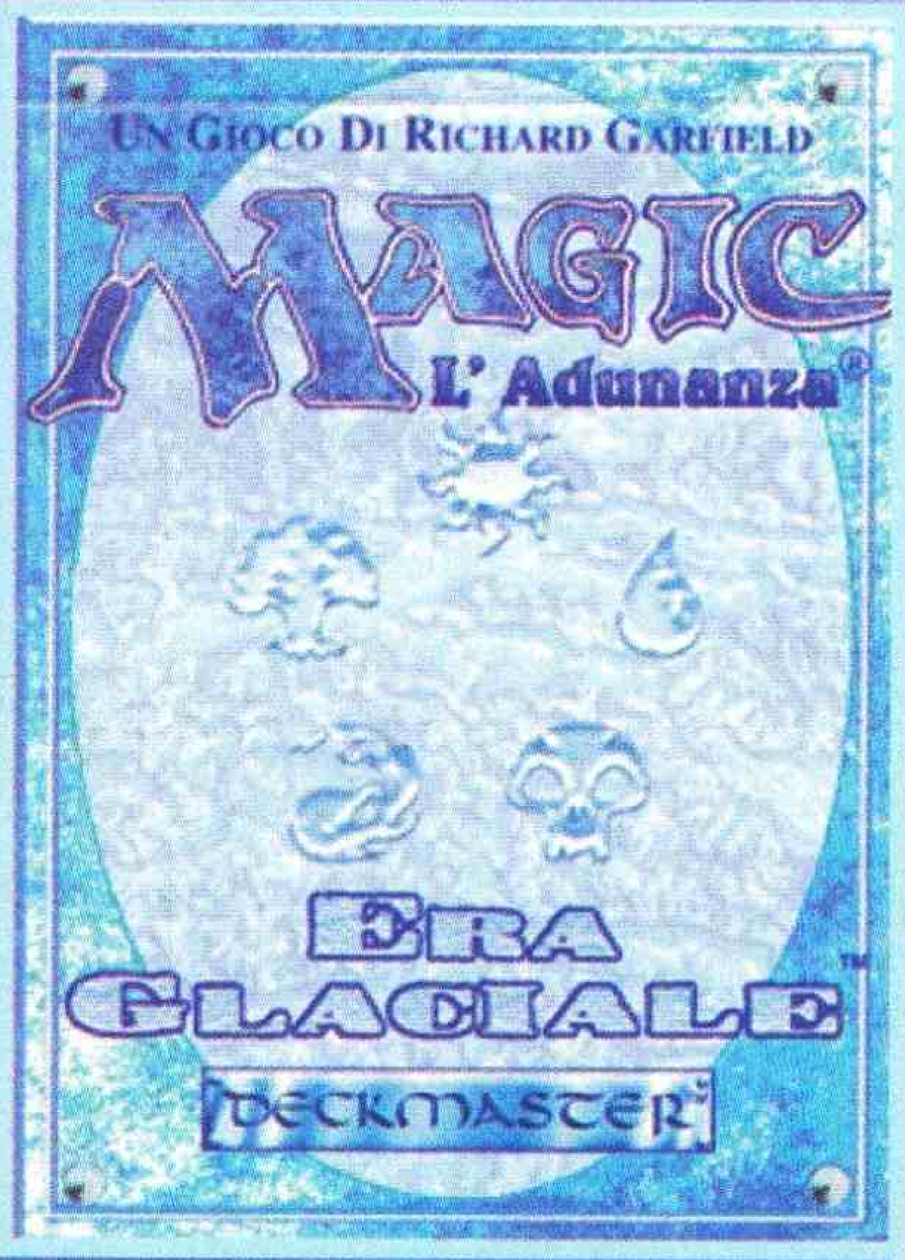
GAMES WORKSHOP

La mole di prodotti sfornati dalla Games Workshop è davvero impressionante: onde evitare di parlare di tutti i boardgame e i wargame, per poi scoprire che nel frattempo ne è uscito uno nuovo, ci limiteremo in questa sede a consigliarvi di adottare, per le vostre partite, le miniature della linea Warhammer; seppure un po' goffe, una volta dipinte vi ricompenseranno di ogni sforzo.
Buon Divertimento!

MAGIA

PESCE D'APRILE! NON VI E PIACIUTO?

Ragazzi! Non credevo che così tanta gente leggesse questa rubrica! La risposta al pesce d'aprile del mese scorso (perché di un



"pesce" appunto si trattava, nessuno ha mai avuto la benché minima intenzione di stampare Mox & friends, se le avete vendute per farci su dei soldi... Fatti vostri! Creduloni!) è stata decisamente inaspettata, persone che telefonavano qui in redazione per avere delucidazioni, addirittura proprietari di negozi che chiamavano smarriti in Stratelibri (dove abbiamo i nostri bravi infiltrati, che per una partita a Civilization 2, Duke Nukem o Doom farebbero qualsiasi cosa) lamentandosi di essere sempre gli ultimi a sapere... Uno spasso, almeno per il sottoscritto e per quanti erano già a conoscenza del tutto. Comunque sia, che si trattasse di "frode" era abbastanza chiaro, dato che i copyright delle carte erano in inglese (quello è stato un errore, notato come al solito da Giancarlo che non si fa mai i fatti suoi, pensasse a finire lo Speciale...) e che il Lotus recava come illustratore Rob Alexander e non Cristopher Rush (cosa volete farci, a me piace Rob, tanto non se lo ricorda mai nessuno chi ha disegnato il Loto). Gran parte del materiale utilizzato per realizzare i falsi è stato fornito dal nostro Andrea Fattori: se avete perso dei soldi tentando qualche speculazione, prendetevela con lui.

Ma veniamo a noi: le carte di Era Glaciale, anticipate sul numero scorso, sono oramai uscite (più o meno mentre CMania era in stampa) e le avrete viste, ma noi siamo bravi e ve ne mostriamo qualcuna delle più inusuali lo stesso, giusto per tenere informato chi ne sa di meno. Per chi non lo sapesse, infatti, Era Glaciale è la versione italiana di Ice Age, l'espansione da trecento-e-passa-carte apparsa alla fine dell'estate scorsa. Giusto in questi giorni l'edizione originale è uscita di stampa: tutti quelli che non hanno avuto modo di procurarsi Jester's Cap a sufficienza potranno rifarsi con buste e mazzi italiani.

Sembrerebbe tutto a posto così, no? No. Era Glaciale è uscita, le Mox non verranno stampate (e nemmeno le Arabian, pesce pure

LE CARTE DEL MESE!

Perché il punto esclamativo? Perché no? Queste carte non ve le ha davvero mai fatte vedere nessuno (beh, forse). Ecco un paio di Ice Age "accettabili" e alcune che mai nessun essere senziente metterà in un mazzo. Purtroppo.

Piroclasma
Adottata immediatamente da quelli che giocano con le creature grandi o addirittura senza creature; il Piroclasma è ormai diventato la nemesi di tutti i "Weenie Deck"...

Visione Diabolica
Un Tutore Demoniaco dei poveri, che però ha il vantaggio di non essere limitato. Sempre meglio di niente.

Vortice Spirituale
Che ne dite di un bel Terrore bianco e blu? Carino, peccato che sia neutralizzabile (a che prezzo, però!).

Sapere Dimenticato
E' molto difficile riuscire a mettere insieme un mazzo che tragga beneficio da questa carta, ma non è davvero male...

Luna del Caos
Non ho mai visto nessuno giocare questo incantamento, nonostante sia molto potente sia per il rosso sia contro il rosso. Più che altro è difficile da gestire.

Prestigiatore Psichico
Un remix di una carta già esistente: l'illustrazione originale però era decisamente migliore.

Venti di Freyalise
Qualcuno ha mai scoperto un uso per questa carta? E' apparentemente priva di senso. Magari tra qualche mese sarà come la Necropotenza, ex carta-pacco e ora considerata una delle 10 migliori Ice Age.

Cavaliere di Kjeldor
Non è la migliore creatura bianca che si possa trovare, soprattutto contando i Cavalieri Bianchi e i vari ordini. Comunque sia non è malissimo.

Armatura cromatica
Se proteggesse anche dalle magie che non infliggono danno sarebbe una carta fondamentale (e probabilmente "un po'" sbilanciata). Comunque sia è più utile di quel che sembra.

Foresta Innevata
Ecco una buona ragione per procurarsi i mazzi di Era Glaciale piuttosto che le bustine: ci sono le terre base, che sono differenti da quelle della quarta edizione...

Morti di Kjeldor
Grandissima illustrazione, creatura buona: peccato per il costo - un mana nero, va bene, ma anche una creatura da sacrificare.

quello, ma l'avevate capito, no?), anche perché la WotC ha rilasciato una lista di carte "da scordare" (che non riappariranno mai più) contenenti tutte le fuori stampa delle prime serie (Alpha/Beta e Unlimited), tutte le Arabian e le Antiquities rimaste, le Legend rare e non comuni lasciate fuori da Chronicles e Quarta Edizione, le Dark non comuni e le Ice Age. Ebbene sì, questo non è un pesce: si tratta della cosiddetta Reserved List, vero e proprio "evento" in casa WotC che sta facendo discutere un po' tutti, chi ha accesso a Internet saprà certo cosa sto dicendo. Dicevamo, tutto a posto, tutto tranquillo? No: sono in fase di lavorazione altre due espansioni (e te pareva, direte voi), ovvero Alliances e Mirage. La prima sarà un set di un centinaio abbondante di carte strettamente legato a Ice Age e verrà pubblicato in contemporanea in tutto il mondo più o meno a Giugno (ma a metà Maggio dovremmo poter già vedere qualcosa). Il contenuto è ovviamente top secret (non mi chiedete perché), ma posso anticiparvi che si tratta veramente di un set eccezionale, con carte formidabili che riporteranno il gioco ai livelli di un tempo, quando ci si picchiava con delle sane e oneste creature. Il secondo è invece ancora avvolto nel mistero: Mirage sarà un'espansione "a sé stante" come Ice Age, ambientato in un qualche posto dal clima arido/desertico/tropicale e zeppo di idee nuove. Insomma, sapete che vi dico? Io sto ancora aspettando le carte giapponesi...
Alla prossima.

MA

SUPERNINTENDO

ALIEN VS PREDATOR	JAP	49000
BIG SKY TROOPER	PAL	69000
CHRONO TRIGGER	USA	139000
COSMO POLICE GALV. II	JAP	39000
DIRT TRAX FX	USA	119000
EARTHWORM JIM 2	PAL	109000
FEVER PITCH SOCCER	PAL	69000
FINAL FIGHT II	JAP	69000
GRADIUS III	JAP	49000
HUMAN GRAND PRIX III	JAP	89000
INT. SUPER S. SOC. DEL.	PAL	125000
J SUPER SOCCER '95	JAP	99000
KILLER INSTINCT	PAL	85000
LIBERTY OF DEATH	USA	119000
LORD OF DARKNESS	USA	89000
MECHWARRIOR 3050	USA	99000
MEGA MAN X 2	PAL	109000
MEGA MAN X 3	USA	129000
MONDAY NIGHT FOOTB.	USA	89000
NBA LIVE 96	USA	119000
OGRE BATTLE	USA	99000
PHANTOM 2040	PAL	69000
PORKY PIG'S	USA	99000
POWER DRIVE	PAL	79000
PRIME GOAL 2	JAP	99000
PRIME GOAL 3	JAP	109000
PUZZLE BOBBLE	USA	89000
SCOOBY DOO MYSTERY	USA	119000
SOCCER SHOTOUT	PAL	89000
SPEEDY GONZALES	USA	99000
STAR TREK DEEP SP. 9	USA	79000
STAR TREK NEXT GEN.	USA	79000
STREET FIGHTER II T.	JAP	59000
SUPER BOMBERMAN 3	PAL	119000
SUPER FIRE III PROWRE.	JAP	39000
SUPER MARIO RPG	JAP	129000
SUPER R-TYPE III	JAP	49000
SUPER STREET FIGH. II	USA	89000
TECMO SECRET STARS	USA	109000
TECMO SUPER BASEB.	USA	89000
TECMO SUPER BOWL	USA	89000
THE IGNITION FACTOR	USA	79000
THE LION KING	USA	99000
TIN TIN AU TIBET	PAL	139000
TOY STORY	USA	145000
WATER WORLD	PAL	129000
ZICO SOCCER	JAP	29000

SATURN

ACTION PUZZLE	JAP	129000
CORPSE KILLER	USA	59000
CYBERIA	PAL	109000
DARK LEGEND	USA	79000
FIFA SOCCER 96	PAL	109000
GEX	USA	89000
GOLDEN AXE THE DUEL	PAL	109000
GUNBIRD	JAP	99000
HAT TRICK HERO SOC.	JAP	89000
JOHNNY BAZOOKATONE	PAL	99000
MORTAL KOMBAT II	USA	109000
NINKU	JAP	99000
PANZER DRAGON 2	JAP	129000
RACE DRIVING	JAP	49000
SHELL SHOCK	PAL	109000
SIM CITY 2000	USA	89000
SLAM DUNK BASKET	JAP	49000
THE ORDE	PAL	109000
THEME PARK	USA	89000
TITAN WARS	PAL	109000
TRUE PINBALL	PAL	119000
VAMPIRE HUNTER	JAP	119000
VICTORY GOAL	JAP	59000
VICTORY GOAL 96	JAP	129000
VIRTUA RACING	PAL	99000
WIPE OUT	PAL	109000
X-MEN	USA	119000

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo

0536 / 88.33.51

Contattateci per titoli non in listino !!!

Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames originali da USA e JAP

ADATTATORE PLAYSTATION DISPONIBILE

VOLANTE PLAYSTATION 169.000

OLTRE 1000 TITOLI A MAGAZZINO. TELEFONA PER NOVITA'

PLAYSTATION

3D LEMMINGS	PAL	89000
ACTUA SOCCER	PAL	99000
AGILE WARRIOR F-IIIX	USA	79000
ALIEN TRILOGY	PAL	109000
BATTLE ARENA TOSHIN.	PAL	109000
BOXER'S ROAD	JAP	69000
CYBERIA	PAL	109000
DEFCON 5	USA	79000
DESCENT	USA	89000
JOHNNY BAZOOKATONE	PAL	99000
MORTAL KOMBAT III	PAL	119000
NBA IN THE ZONE	PAL	109000
NBA LIVE 96	PAL	119000
NEED FOR SPEED	PAL	119000
PANZER GENERAL	PAL	109000
PGA TOUR GOLF 96	PAL	99000
PUZZLE BOBBLE 2	JAP	169000
ROAD RASH	PAL	105000
SHELL SHOCK	PAL	119000
TEKKEN	PAL	125000
TEKKEN 2	JAP	179000
TOTAL NBA	PAL	109000
TRUE PINBALL	PAL	109000
TWISTED METAL	PAL	109000
WING COMMANDER III	PAL	109000

MEGADRIVE

AGASSI	PAL	39000
BARKLEY SHUT UP JAM 2	USA	99000
BATMAN FOREVER	PAL	99000
CUT THROAD ISLAND	PAL	99000
DONALD DUCK MA.MAILL.	PAL	99000
FIFA SOCCER 95	PAL	89000
FIFA SOCCER 96	PAL	119000
INT. SUPERS. SOC. DEL.	PAL	129000
KAWASAKI SUPERBIKES	PAL	119000
MADDEN 96	PAL	119000
MARIO ANDRETTI RAC.	PAL	89000
PETE SAMPRAS TENNIS	PAL	69000
P. SAMPRAS TENNIS 96	PAL	89000
PGA TOUR 96	PAL	129000
POPULUS	PAL	89000
POWER RANGER .MOVIE	USA	129000
PRIMAL RAGE	PAL	99000
REVOLUTION X	PAL	109000
SOLEIL	PAL	99000
SPOT GOES TO HOLLIW.	PAL	119000
STAR TREK D. S. NINE	USA	99000
THE LION KING	PAL	99000
TOTAL FOOTBALL	PAL	109000
URBAN STRIKE	PAL	79000
VECTOR MAN	USA	99000
WARLOCK	PAL	99000

Progetto grafico: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26

OLTRE 15.000 TITOLI CD

N O E S

VIDEO GIOCHI

F.lli Agostinelli

SEGA SATURN

OLTRE 2.500 TITOLI VHS

Telefona al 06/9399161

PLAY STATION SONY

CARTONI ANIMATI JAPAN

PREZZI IMBATTIBILI SU CONSOLE E STRUMENTI MUSICALI

Orario negozio chiuso il giovedi pomeriggio

VENDITA IN TUTTA ITALIA

GENZANO DI ROMA - CORSO A. GRAMSCI, 26

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Mio dio, fuggite, stanno arrivando... I titoli presentati al Salone del Giocattolo hanno invaso il mercato!

Andrea Fattori

PUZZ3D

Avete già costruito tutti i puzzle dell'universo? Avete completato quelli di Mordillo, ve ne siete fatti fare uno apposta con la foto del vostro cane, avete finito anche quello del lupo sdraiato su una collina di liquirizia in una notte senza stelle? Va bene, è ora di trovare qualcosa di nuovo.

L'idea arriva dalla MB, geniale nella propria semplicità: i puzzle tridimensionali. In che senso? Nel senso che si costruiscono un po' come il Lego, sviluppandosi anche in altezza. Riesco già a percepire il vostro scetticismo attraverso la carta di questa pagina (non è difficile; io sono stato il primo a mostrarmi scettico): non starà in piedi, oppure sarà veramente come il Lego. E invece no, per entrambe le ipotesi. I pezzi sono proprio quelli tipici da puzzle, con l'unica differenza dello spessore molto maggiore e del rinforzo in polistirolo morbido. Vi sembrerà incredibile, ma i Puzz3D sono effettivamente dei puzzle tridimensionali a tutti gli effetti, divertenti da costruire e belli solidi. Il meccanismo di costruzione è quello classico, quindi niente istruzioni ma solo una foto dell'opera finita. Il livello di difficoltà è ovviamente maggiore, ma ce ne sono anche di molto semplici. I Puzz3D attualmente disponibili sono: la Casa Bianca (443 pezzi), il Campidoglio (718 pezzi), il Big Ben (1483 pezzi, ma una struttura molto più regolare), la Torre Eiffel (703 pezzi), l'Empire State Building (902 pezzi) e uno spettacolare castello alpino (1000 pezzi di assoluta difficoltà). Non resta che scegliere il proprio monumento preferito. Una volta costruiti, i Puzz3D raggiungono un'altezza che varia tra i 13 cm della Casa Bianca e i 127 del Big Ben.

AUTOMARKET

Che mondo infame quello dell'industria automobilistica... I giapponesi hanno la mano d'opera sotto costo e ti fregano sui prezzi; gli europei hanno la qualità migliore e ti rubano i clienti più attenti; gli americani hanno l'esperienza (e poi sono sempre americani...) e anche loro si pappano una bella fetta di mercato. Insomma, per restare a galla bisogna proprio lottare con i denti. E lo spietato mondo del mercato automobilistico è proprio il soggetto di questo nuovo gioco targato Iperdado. Il soggetto abbastanza peculiare (si tratta di un prodotto realizzato su commissione) viene sapientemente sfruttato per dare vita a un gioco di economia e mercato, nel quale i partecipanti dovranno dimostrare la propria abilità nel mondo del commercio. La scena è dominata da tre mercati (giapponese, europeo e americano), all'interno dei quali si dovranno comprare i diversi materiali e vendere il prodotto finito. Naturalmente i prezzi variano da luogo a luogo, mentre la quotazione delle monete sale e scende a ritmi frenetici. Insomma, per fare un esempio, potrete ritrovarvi a comprare i pneumatici in America per 10 milioni e a rivendere l'auto completa in Giappone per 6. I rischi del mestiere.
Un gioco divertente, che torna a esplorare un genere (quello dell'economia moderna) da qualche tempo trascurato dal mercato del gioco.

SENZA LIMITI!
SCEGLI SE FAR MANGIARE LA POLVERE
AI TUOI AMICI A BORDO DI UNA FORMULA 1,
UNA MACCHINA SPORTIVA, UN CAMION O
UNA MUCCA CON LE RUOTE!
SUPER SKIDMARKS
MEGA DRIVE ™
L. 129.900
SUPER SKIDMARKS™
UN GIOCO DI CORSE VERAMENTE FURIOSO
40 CIRCUITI - 4 GIOCATORI IN CONTEMPORANEA
pure gameplay
Codemasters™
J-CART
JOYPAD CARTRIDGE
LEADER
NUMERO VERDE
167 - 821177
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890
CADARIO

FACCE... RIDE

FACCE DA CONSOLEMANIA

Maggio pazzerello, se c'è il sol porta l'ombrello, ok, ho sbagliato il mese, ma il proverbio bene o male funziona; prima di iniziare con la nostra fantastica esposizione di casi clinici; vi ricordo che, assieme alla foto, dovete spedire anche la fotocopia della vostra carta d'identità e, possibilmente, una breve descrizione dell'immagine.
Rammento per finire che le foto devono rientrare in tre classi fondamentali: a tema (picchiaduro, videogiochi in genere, film [i due tizi in D&G sono vestiti da Space Marine. NdAlex]), di gruppo (classe, amici, compagnia, concorrenti...) e pin-up del mese (possibilmente l'immagine di una ragazza).

Raffo

DOCCE & GABINETTI

Alessandro Uccheddu (in mimetica grigia) di Carignano (TO), assieme a un suo amico non meglio identificato (sicuramente, comunque, lo sarà alla questura...), si sono allegramente camuffati da netturbini con tanto di spargifoglie.
A parte gli scherzi, i nostri due sgargiantoni hanno fatto davvero una gran bella ricerca estetica per diventare così, cosa che probabilmente non sarebbe riuscita a fare nemmeno il truccatissimo visagista delle dive.
Per concludere siamo davvero spiacenti, ma caro il mio bell'Alessandro, non posso rispedirti le foto per ovvi motivi (non ne ho voglia), quindi, e questo vale anche per tutti gli altri, risparmiatevi di allegare il francobollo alla lettera, tanto io ho smesso di farne la collezione.

GLI ALCOLICI LI VENDONO ANCHE IN FRANCIA

Direttamente da una vacanza/studio in Francia, Salanitri Giuseppe di Mariano Comense (CO), ci ha fatto pervenire una bella fotona raffigurante lui e i suoi illustri compagni di classe; oltre a questi poi, ha voluto inserire anche tre frutti di mare francesi, meglio definiti come cozze (sullo sfondo). Purtroppo, dalla sua descrizione della foto non si capisce che aspetto abbia il mittente, che l'abbia fatto apposta?

SO' AMMAGLIATO

Il suo nome è Jessica Gallo, è di Cusano Milanino (MI), ma non sappiamo altro, quale immensa disperazione! Sei fidanzata? Sei sposata? Tutti qui in reda speriamo di no, quindi, in caso che le domande abbiano una responso negativo, spediscici anche il tuo numero di telefono, anzi, spediscilo alla mia attenzione che è meglio.

E così anche questo mese abbiamo finito, ricordo per routine a tutti i lettori che le foto [le copie delle foto, non gli originali: per noi è un problema rispedirvele. NdAlex] vanno spedite a:

XENIA EDIZIONI
CONSOLEMANIA
FACCE RIDE
via Carducci, 31
20123 Milano

Grafica: FILOCALìA (SENIGALLIA)

GO GO GAMES

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

ORARIO DI APERTURA
mattino 9,30 - 12,30
pomeriggio 16,00 - 19,30
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

GIOCHI Virtual Boy

Vertical Force	L.	99.000
Mario VB Tennis	L.	99.000
Teleroboxer	L.	99.000
Virtual Golf	L.	99.000
Tetris	L.	99.000
Jack Bros	L.	99.000
Space Squash	L.	99.000

GIOCHI Sony Playstation Italiana

Toshinden	L.	99.000
Ridge Racer	L.	99.000
Rapid Reload	L.	99.000
3D Lemmings	L.	99.000
Novastorm (2CD)	L.	99.000
Mortal Kombat III	L.	99.000
Rayman	L.	99.000
Air Combat	L.	99.000
Actua Soccer	L.	99.000
Wrestling Mania	L.	99.000
Loaded	L.	99.000
War Haws	L.	99.000
Hi-Octane	L.	99.000
Off World Interceptor	L.	99.000
Starblade Alpha	L.	99.000
Twisted Metal	L.	99.000
Assault Rings	L.	99.000
Topolino Mania	L.	99.000
Total N.B.A.	L.	110.000
N.B.A. in the Zone	L.	110.000
Alien Trilogy	L.	110.000
Need for Speed	L.	110.000
Wing Commander 3	L.	110.000
Magic Carpet	L.	110.000
Extreme Pinball	L.	110.000
Shell Shock	L.	110.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Tekken	L.	99.000
Ace Combat	L.	99.000
Winning Eleven	L.	99.000
Dragon Ball 2	L.	99.000
Pro Baseball 95	L.	99.000
Wizardry VII	L.	99.000
Twin Bee Deluxe Pack	L.	99.000
Dark Seed	L.	99.000
Prime Goal Ex	L.	99.000
Hyper Formation Soccer	L.	99.000
Thunder Storm & Road Blaster (2CD)	L.	99.000
Pro Wrestler	L.	99.000
Theme Park	L.	99.000
Power Instinct 2	L.	99.000
Toshinden 2	L.	160.000
Ridge Racer Revolution	L.	155.000
Vampire	L.	185.000
Tekken 2	L.	185.000
Choro Q	L.	160.000
Goeman	L.	160.000
Puzzle Bobble 2	L.	160.000
Gradius Deluxe Pack	L.	160.000
Gundam Vers. 2.0	L.	185.000
Sailor Moon Super S	L.	140.000
Snatcher	L.	140.000
Nippon Championship	L.	140.000
NBA Live '96	L.	120.000
Romance IV	L.	120.000
Resident Evil	L.	130.000

GIOCHI Neo Geo

Robo Army	L.	110.000
Aggressor of Dark kombat	L.	99.000
World Heroes perfect	L.	110.000
Fatal Fury 3	L.	99.000
Pulstar	L.	110.000
Samurai Shodown 3	L.	118.000

NOVITA'

- Dead Heat Road (PSX JAP)
- Motor Toon GP 2 (PSX JAP)
- Over driving Dx (PSX JAP)
- VG Advanced (PSX JAP)
- Rockman x 3 (PSX JAP)
- Street Fighter Zero 2 (PSX JAP)
- Thor (SS)
- 3x3 Eyes (SS)
- Rockman x 3 (SS)
- Dragon Ball 2 (SS)

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

SEGA NOMAD IL NUOVO PORTATILE A 16 bit

ACCESSORI

Action Reply (PSX)	
X Terminator (PSX)	
Memory Card 1 Meg. (PSX)	
RGB Scart (PSX)	
Infra-Red Joypad (PSX)	
Turbo Controller (PSX)	
X-Tender (PSX)	
Satellite Joypad (SS)	
Turbo Controller (SS)	
Sunsaturn Programmable Pad (SS)	
CD Plus Converter (SS)	
Fighting Commander (PSX)	
Fighting Stick (PSX)	
Volante (SS)	
Infra Red Joypad (SS)	
Volante (PSX)	L. 150.000
Fighting Stick (SS)	L. 115.000
Multi Player (SS)	L. 110.000

PLAYSTATION CONVERSION CHIP

CONSOLE

Sega Saturn + gioco	L.	830.000
3DO FZ 10 + convert. + trasf. + gioco	L.	650.000
Super Nintendo PAL + gioco	L.	240.000
Virtual Boy + gioco	L.	350.000
Neo Geo + 2 giochi	L.	750.000
Game Boy	L.	100.000
Sega Nomad + gioco	L.	650.000
Sony Playstation Eur. Universale	L.	800.000
Sony Playstation Jap Universale	L.	800.000

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

GIOCHI Panasonic 3DO

Total Eclipse	L.	50.000
Lost Files of Sherlock Holmes	L.	70.000
Pebble Beach Golf	L.	55.000
Samurai Shodown	L.	110.000
Wing Commander 3	L.	118.000
Panzer General	L.	110.000

GIOCHI Sega Saturn

Virtual Fighter Remix	L.	90.000
Pretty Fighter	L.	90.000
Victory Goal	L.	90.000
Shinobi Ex	L.	90.000
Virtual Hidlide	L.	90.000
Slam Dunk	L.	90.000
Street Fighter Real Battle	L.	90.000
Miku metal Fighter Miku	L.	90.000
Wing Arms	L.	90.000
Golden Ax - The Duel	L.	90.000
Steamgear Mash	L.	90.000
Quantum Gate 1	L.	90.000
Twin Bee Deluxe Pack	L.	90.000
International Victory Goal	L.	90.000
Virtual Open Tennis	L.	90.000
Virtual Volleyball	L.	90.000
Toshinden S	L.	90.000
King the Spirits	L.	90.000
Galaxy Fight	L.	90.000
Sega Rally	L.	135.000
Virtual Cop	L.	155.000
Blackfire	L.	90.000
Last Gladiators	L.	90.000
Virtua Fighter 2	L.	135.000
Ghen War	L.	90.000
Fifa 96	L.	115.000
Baseball Double Header	L.	90.000
Attrick Hero S	L.	90.000
Street Fighter Zero	L.	115.000
Hokuto No Ken	L.	110.000
Darius Gaiden	L.	110.000
X Men	L.	115.000
Jhonny Bazookatone	L.	110.000
Mysteria	L.	120.000
College Slam	L.	120.000
Ninku	L.	120.000
Rob Pit	L.	120.000
Vampire Hunter	L.	120.000
Dragon Force	L.	140.000
King of Fighter '95	L.	140.000
Gulliver Boy (2 CD)	L.	155.000
Horror Tour	L.	135.000
Gun Griffon	L.	130.000
Panzer Dragon 2	L.	135.000
Gebockers	L.	135.000
Wipeout	L.	125.000
Victory Goal '96		telefonare

GIOCHI Super Nintendo

Spindizzy Words	L.	58.000
Fun e Games	L.	58.000
Pit Fighter	L.	58.000
Aero the Acrobat II	L.	80.000
Demolition man	L.	110.000
Kick Of III	L.	76.000
Megaman X	L.	80.000
Street Racer	L.	89.000
The Flinstones (movie)	L.	96.000
Val d'Isere	L.	96.000
Zero Kamikaze	L.	86.000
Theme Park	L.	120.000
Killer Instinct	L.	138.000
International Soccer Deluxe	L.	125.000
Donkey Kong Country 2	L.	145.000
Bomberman 2	L.	90.000
Earth Worm Jim 2	L.	125.000
Mario RPG	L.	240.000

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA:
STATI UNITI — **HONG KONG**

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA
NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

CONSOLIAMOCI

Consoliamoci è la rubrica che vi mette in contatto con gli altri lettori di ConsoleMania, permettendovi di effettuare scambi o di vendere o acquistare materiale inerente il mondo delle console. Per vedere un proprio annuncio pubblicato tutto quello che dovete fare è indirizzare una lettera, contenente il testo del vostro annuncio a: Xenia Edizioni - ConsoleMania - Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Si prega, onde evitare spiacevoli equivoci (per non dire poi stupidi scherzi) di includere una fotocopia di un documento di identità e di prestare la massima attenzione nel trascrivere il nome dei prodotti. A risentirci!

Dave

Vendo Neo Geo CD come nuovo, accompagnato da sette titoli, fra cui Samurai Spirits, Fatal Fury Special, Puzzle Bubble e Super Sidekicks 2, il tutto a L. 550.000. Telefonare da lunedì a giovedì allo 02/5466399.

Vendo Sony PlayStation (versione PAL), un joypad, Mortal Kombat 3, il tutto in condizioni perfette a L. 630.000 (solo in blocco). Vendo, inoltre, giochi per Super NES: Killer Instinct (PAL) a L. 60.000, Donkey Kong Country 2 (PAL) L. 80.000, Chrono Trigger (USA) a L. 100.000, Yoshi's Island (PAL) a L. 70.000, Street Fighter 2 Turbo (PAL) a L. 40.000. Le cartucce sono in condizioni perfette. Le vendo anche in blocco a L. 340.000. Telefonare allo 089/232478 (pomeriggio e ore pasti) e chiedere di Andrea.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Total Football a L. 45.000, Red Zone a L. 40.000, Fifa Soccer 95 a L. 35.000, The Fairy Tale Adventure L. 25.000, Cyborg Justice a L. 20.000, Rise of The Robots a L. 20.000, Taz-Mania a L. 20.000. Sono disposto a scambiare questi giochi con: Prince of Persia, Space Invaders 91, Super Monaco GP. Telefonare allo 0376/558546 e chiedere di Riccardo.

Vendo i seguenti titoli per Super Nintendo a L. 50.000 (versione PAL): Donkey Kong Country, Earthworm Jim, Equinox, Pitfall - The Mayan Adventure, Secret of Mana, Super Return of The Jedi. Telefonare ore pasti allo 051/832365.

Vendo le seguenti cartucce per Mega Drive: Mega SWIV, Batman Returns, Alisia Dragon, California Games, Chiki Chiki Boys, Mickey Mouse Mania, Aladdin, Taz-Mania, Sonic Spinball, Bio Hazard Battle, Sailor Moon, Marko's Magic Football, Cliffhanger e moltissimi altri ancora a prezzi sbalorditivi, che vanno da L. 10.000 a un massimo di L. 40.000, e in più vendo moltissime riviste del settore a prezzi da concordare. Telefonare allo 0882/74364 e chiedere di Gianluca.

Vendo Game Boy, adattatore 4 giocatori, imballi originali e due cartucce (F1-Racer e Judge Dredd) a L. 150.000 in blocco. Vendo inoltre Nintendo NES più otto giochi (Super Mario Bros, Top Gun, Mega Man 2, Stealth ATF, Jackie Chan's Action Kung Fu, Duck Hunt + pistola Zapper, Hook), imballi originali e tutti i cavi necessari a L. 250.000. Chi fosse interessato ad acquistare entrambe le console lo potrà fare all'eccezionale prezzo di L. 300.000. Telefonare allo 0871/890184 e chiedere di Alessandro.

Vendo Sega Mega Drive con due joypad e tredici cartucce a L. 650.000 trattabili. Telefonare tutti i giorni (esclusi sabato e domenica) dalle ore 15:00 in poi allo 02/2134497 e chiedere di Patrizio.

Cerco disperatamente le cartucce Ranma Ω parte I e parte III per SNES. Vendo Sega Mega Drive giapponese, un joypad, adattatore universale e le seguenti cartucce: Sonic, Sonic 2, Ecco The Dolphin, X-Men, Mortal Kombat 2, Mickey Mouse - Castle of Illusion, Moonwalker. Vendo infine per SNES le cartucce Batman Forever e Tiny Toons. Telefonare allo 081/5469357 e chiedere di Manila Manzo.

Vendo 3DO Sanyo, due joypad, cavo scart + The Need For Speed, Fifa Soccer, D, The Life Stage, il tutto a L. 500.000. Vendo anche Mega Drive Europeo, due joypad + Fifa Soccer, Fifa Soccer 95, Power Drive, Sonic 2, il tutto a L. 300.000. Telefonare allo 02/4077340 e chiedere di Simone.

Vendo Sega Master System (con due giochi già memorizzati) e 12 cartucce (tra cui California Games, Champions of Europe, Pro Wrestling), in blocco o singolarmente. Vendo per Sega Game Gear World Cup USA 94 e Columns. I prezzi sono da concordare. Telefonare allo 050/985645 e chiedere di Franco.

Vendo Sega Mega Drive II + otto cartucce, il tutto a L. 220.000. Telefonare allo 081/8908975 e chiedere di Paolo. Massima serietà richiesta.

Vendo/scambio i seguenti giochi per PSX PAL: Doom, Extreme Games, Mortal Kombat 3, Goal Storm, Air Combat. Per informazioni telefonare allo 0585/46688 e chiedere di Mario.

Vendo per Amiga CD32 il titolo Alfred Chicken a L. 30.000. Telefonare allo 085/8003345.

Vendo per PlayStation il gioco NBA Jam Tournament Edition a L. 70.000. Telefonare dopo le 14:00 allo 081/5960863 e chiedere di Antonio.

Vendo Sega Master System, due joypad, pistola Light Phaser + 3 giochi (Rescue Mission, MERCS e Aztec Adventure) a L. 300.000. Telefonare allo 0432/676684 (escluso il mercoledì) e chiedere di Ivan.

Vendo Super Nintendo americano, tre joypad, converter per giochi europei e giapponesi, Super Game Boy, bazooka e 15 giochi al modico prezzo di L. 610.000 trattabili. In omaggio i giochi Spy VS Spy e Pac-Man da giocare con il Super Game Boy. Il tutto è in ottimo stato e garantisco massima serietà. Telefonare allo 080/8839137.

Vendo Super Nintendo PAL, due joypad a L. 200.000 trattabili. Vendo anche 17 giochi (versione PAL): Alien 3 a L. 20.000, Castlevania IV, Turtles 4, Super Mario Kart, Donkey Kong Country, Mortal Kombat 2, Power Drive, Super Metroid a L. 40.000, Jurassic Park, The Lion King, Sparkster, Super Return of The Jedi a L. 80.000. Vendo anche Super Game Boy a L. 60.000 e Bazooka Super Scope a L. 75.000. Sono disposto a vendere il tutto a L. 700.000. Telefonare allo 041/5440632 da lunedì a sabato (ore serali). Massima serietà richiesta.

Vendo Sony PlayStation + Toshinden, Rayman, Fifa 96 e memory card, il tutto in ottime condizioni (un mese di vita), con garanzia e imballi originali a L. 800.000 trattabili. Telefonare allo 0373/84130 e chiedere di Cristian.

Vendo Super Nintendo con due joypad a L. 140.000. Vendo per PlayStation Krazy Ivan a L. 75.000, Mortal Kombat III a L. 80.000 e Toshinden a L. 55.000. Chiedere di Luca allo 0421/676364.

Vendo Sega Mega Drive, due joypad, adattatore universale e più di venti giochi, oppure lo scambio con un Saturn + quattro titoli. Telefonare ore pasti allo 041/5262323 e chiedere di Nicola.

Vendo Sega Mega Drive, tre pad Sega, 2 pad a sei tasti e Menacer + cassetta con 6 giochi + 21 cartucce, il tutto a L. 290.000. Telefonare allo 0372/844427 o allo 0521/483702 e chiedere di Alessandro.

Vendo Neo Geo CD (versione a caricamento frontale), un joypad, un joystick, 20 CD a prezzo da concordare, oppure scambio il tutto con PlayStation o Saturn accompagnati da almeno cinque titoli. Vendo inoltre Game Boy (giallo), borsetta e cinque cartucce a L. 150.000. Cerco PC Engine con una discreta quantità di titoli. Telefonare allo 0766/898474 e chiedere di Diego. Massima serietà richiesta.

Vendo Neo Geo CD competo di imballi originali, due joypad, alimentatore, cavo scart, più di nove CD tra cui Samurai Shodown 2 e Art of Fighting 2, il tutto a L. 800.000. Vendo inoltre Game Boy, Tetris, cuffie, imballi e alimentatore a L. 80.000. Telefonare allo 02/9055625 e chiedere di Federico. Annuncio valido solo per Milano e dintorni.

Vendo Sony PlayStation, due joypad, memory card + Tekken, il tutto a L. 810.000. Vendo inoltre i seguenti titoli: Destruction Derby a L. 85.000 e NBA Jam 96 a L. 99.000. Vendo anche Mega Drive 2, due joypad + Syndicate a L. 170.000. Telefonare allo 049/610885. Massima serietà richiesta.

Vendo Galactic Attack per Sega Saturn (versione europea) a L. 80.000 trattabili. Telefonare allo 0871/561490 e chiedere di Alfredo.

Vendo Sega Saturn, volante Sega + i seguenti titoli: Sega Rally, Virtua Fighter 2, Daytona USA. Il tutto è in perfette condizioni, competo di joypad, accessori e imballi originali a L. 1.100.000. Per informazioni telefonare allo 0187/20114 e chiedere di Marko.

Vendo Sony PSX, un joypad, Fifa 96, Doom, Wipeout, cavo scart e memory card, il tutto in condizioni eccellenti, con garanzia a L. 850.000 trattabili. Telefonare allo 06/9845738 e chiedere di Alberto.

Vendo i seguenti titoli per Super Nintendo: World Heroes, Final Fight II, Fatal Fury, Mortal Kombat, Golden Fighters S.D., Dead Dance il tutto in blocco e a L. 250.000. Telefonare allo 079/985213 e chiedere di Gianluca.

Vendo Mega CD (USA) con cartuccia CDX e sei giochi a L. 300.000. Vendo inoltre Mega Drive (versione PAL) con due joypad e quattro cartucce a L. 160.000. Telefonare allo 049/641387 (ore serali) e chiedere di Cristian.

Vendo Console Sega Master System completa di un joypad, pistola Light Phaser e le seguenti cartucce: Mortal Kombat, Micro Machines, Black Belt, Kung Fu Kid, R-Type, California Games, Ghostbusters, Winter Olympics, Super Kick Off, Desert Speedtrap, G-Loc, Asterix, Pro Wrestling e Rescue Mission a L. 300.000. Vendo anche ogni cartuccia, singolarmente, a L. 30.000. Telefonare allo 035/255575 e chiedere di Saverio. L'annuncio è valido soltanto per Bergamo e zone limitrofe.

SIAMO APERTI TUTTI I GIORNI DALLE 10 ALLE 13 E DALLE 14.30 ALLE 19.30 SABATO E DOMENICA COMPRESI

Software News commercializza solo giochi originali

SOFTWARE•NEWS

Novità software dal mondo

ORDINARE È FACILE

TELEFONO dalle 10.00 alle 20.00 011 - 68.12.582

FAX 24h su 24h 011 - 68.12.582.

Spedizione a mezzo corriere espresso o spedizione postale.

Vuoi cambiare console? Telefonaci! Ritiriamo il tuo usato con le massime valutazioni.

Tel./Fax 011-68.12.582

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via G. Deledda, 18 • 10024 MONCALIERI (To)

MEGA DRIVE

Console MDII+ GIOCO	**225.000**
Console MD 1	**129.000**
Console MD 1 + GIOCO	**139.000**
Adattatore MEGAKEY	**32.000**
Adattatore EURO-JAPAN	**15.000**
Joy Pad	**28.000**

ALEX KIDD	AVVENTURA	35.000
ALTERED BEAST	AZIONE	29.000
ASTERIX POWER OF GOD	PICCHIADURO	109.000
BATMAN	AZIONE	29.000
BATMAN FOREVER	PLATFORM	115.000
BAZOOKA+6 GIOCHI		99.000
BUBBA & SQUEAQ	PLATFORM	45.000
BULLS VS BLAZER		39.000
BURNING FORCE		35.000
CHACKAN		39.000
CHIKI CHIKI BOYS	PLATFORM	29.000
COMIX ZONE	AZIONE	118.000
CONTRA HARD COPS	AZIONE	99.000
CUT THROAT ISLAND	AZIONE	118.000
D. DUCK IN MAUI MALLARD	PLATFORM	Dispon.
DESERT STRIKE	ELICOTTERO	59.000
DJ BOY	PLATFORM	35.000
DRACULA	AVVENTURA	35.000
EARTHWORM JIM 2	PLATFORM	119.000
EARTHWORMJIM	PLATFORM	99.000
ECCO THE DOLPHIN 2	AVVENTURA	59.000
ESWAT	AZIONE	29.000
ETHERNAL CHAMPIONS	PICCHIADURO	69.000
EXO SQUAD	AZIONE	119.000
F 117 NIGHT STORM		49.000
FANTASIA		39.000
FATAL LABYRINTH	G. DI RUOLO	39.000
FIFA INTERNAT. SOCCER 96	CALCIO	114.000
FIFA SOCCER	CALCIO	45.000
FIFA SOCCER 95	CALCIO	59.000
FORGOTTEN WORLDS	SPARATUTTO	29.000
GAIN GROUND	G. DI RUOLO	29.000
GALAXY FORCE 2	SPARATUTTO	35.000
GARFIELD	PLATFORM	105.000
GLOBAL GLADIATOR	PLATFORM	39.000
GYNOUG	SPARATUTTO	29.000
HULK	AZIONE	45.000
JAMES POND 3		39.000
JEWEL MASTER		35.000
JOHN MADDEN 96	FOOTBALL	114.000
KID CAMELON	AZIONE	29.000
KING'S BOUNTY	G. D. RUOLO	39.000
LAST BATTLE	AVVENTURA	39.000
LEYNOS	SPAZIALE	39.000
LIGHT CRUSADERS	G.D. RUOLO	119.000
LION KING	PLATFORM	109.000
MARBLE MADNESS	ABILITA'	39.000
MARSULIPAMI	PLATFORM	118.000
MAZINGA Z	AZIONE	69.000
MEGA LO MANIA	STRATEGIA	39.000
MEGA TURRICAN	AZIONE	49.000
MICROMACHINE 2	GUIDA	69.000
MICROMACHINE 96	GUIDA	109.000
MOTAL KOMBAT 3	PICCHIAD.	Telefon.
NBA JAM	BASKET	39.000
NBA LIVE 96	BASKET	114.000
NHL HOCKEY 95	SPORTIVO	59.000
NHL HOCKEY 96	SPORTIVO	114.000
PGA TOUR GOLF 96	SPORTIVO	114.000
PHANTASY STAR 4	G.D. RUOLO	119.000
POCHAONTAS		Offerta
POWER MONGER	STRATEGIA	39.000
PREMIER MANAGER	CALCIO	105.000
PSYCO PINBALL	FLIPPER	69.000
PUGGSY	PLATFORM	39.000
RAMBO III	AZIONE	39.000
REVOLUTION X	AZIONE	118.000
RISKY WOOD	AZIONE	35.000
SAMURAI SHODOWN	PICCHIADURO	89.000
SECOND SAMURAI	AZIONE	45.000
SEPARATION ANXIETY	AZIONE	109.000
SHADOW DANCER	AZIONE	39.000
SOLEIL	G.D. RUOLO	109.000
SONIC	PLATFORM	29.000
SPACE HARRIER 2	SPARATUTTO	35.000
SPEEDBALL 2	SPORT	29.000
SPOT GO TO HOLLYWOOD	PLATFORM	119.000
STAR CONTROL	SPAZIALE	35.000
STREET FIGHTER 2 C.E.	PICCHIADURO	45.000
STREET OF RAGE 2	PICCHIADURO	39.000
STREET RACER	GUIDA	99.000
SUPER HANG ON	MOTO	35.000
SUPER HYDELIDE	G. DI RUOLO	29.000
SUPER MONACO GP	GUIDA	39.000
SUPER SKIDMARKS	GUIDA	114.000
SUPER SMASH TV	AZIONE	39.000
SUPER STREETFIGHTER 2	PICCHIADURO	79.000
SUPER THUNDER BLADE	SPARATUTTO	29.000
SWORD OF VERMILLION	G. DI RUOLO	35.000
TERMINATOR 2 ARCADE	AZIONE	39.000
THE IMMORTAL	G.D. RUOLO	49.000
THE OOZE	ABILITA'	89.000
THE PUNISHER	AZIONE	99.000
THE REVENG OF SHINOBI	AZIONE	39.000
THE STORY OF THOR	G.D. RUOLO	119.000
THEME PARK		109.000
TOPOLINOMANIA	PLATFORM	65.000
TOTAL FOOTBALL	SPORTIVO	115.000
TOY STORY	PLATFORM	115.000
TOY STORY		Offerta
TURTLES HYPERSTONE	AZIONE	59.000
TURTLES TOUR. FIGHTERS	PICCHIADURO	79.000
TWIN HAW0K		35.000
VIRTUA RACING	GUIDA	99.000
VR TROOPERS	AZIONE	119.000
WATER WORLD	AVVENTURA	109.000
WEAPON LORD	PICCHIADURO	109.000
WORMS	ABILITA'	108.000
WWF COIN OP	WRESTLING	119.000
WWF WRESTLEMANIA	WRESTLING	39.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

90° MINUTO	Telefon.
AAH! REAL MONSTER	99.000
BATMAN FOREVER	125.000
BLAZING SKIES	59.000
BOOGERMAN	129.000
BREATH OF FIRE 2	129.000
CASTLEVANIA X-VAMPIRE KISS	129.000
CHOPLIFTER 3	49.000
CHRONO TRIGGER	155.000
CIRCUIT USA	119.000
CIVILIZATION	Dispon.
CONTRA 3	49.000
DIRT TRAX FX	Telefon.
DONKEY KONG COUNTRY 2	129.000
DOOM	129.000
EARTHWORM JIM 2	119.000
EEK THE CAT	49.000
FEVER PITCH SOCCER	89.000
FIFA INTERNATIONAL SOC.96	119.000
FINAL FANTASY 3	149.000
FINAL FIGHT 3	119.000
HUNGRY DINOSAURS	109.000
ILLUSION OF GAIA-(TIME)	89.000
INTER. SUPERSTAR SOCCER 1	85.000
INT. SUP. SOCCCER. 2 DE LUXE	125.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	55.000
JIMMY CONNORS	49.000
JOHN MADDEN 96	128.000
JURASSIC PARK	49.000
KAWASAKI SUPERBIKES	119.000
KILLER INSTINCT	99.000
KIRBY'S DREAM COURSE	79.000
LEMMINGS	59.000
LOBO	119.000
LOST VIKINGS 2	125.000
MECHWARRIOR	49.000
MECHWARRIOR 3050	119.000
MEGA TURRICAN	49.000
MEGAMAN 7	129.000
MEGAMAN X 3	139.000
MICKEY & MINNIE	119.000
MICROMACHINE 2	119.000
MIGHTY & MAGIC 3	89.000
MORTAL KOMBAT	45.000
MORTAL KOMBAT 3	Telefon.
NBA GIVE 'N' GO	135.000
NBA LIVE 96	119.000
NHL HOCKEY 96	119.000
PGA TOUR GOLF 96	128.000
PLAYER MANAGER	89.000
POP & TWINBEE 2 RAINBOW	55.000
POPULUS	49.000
PRIMAL RAGE	129.000
PUZZLE BUBBLE	109.000
RANMA 1/2	89.000
REVOLUTION X	129.000
SECRET OF EVERMORE	139.000
SECRET OF MANA	119.000
SECRET OF MANA 2	Telefon.
SEPARATION ANXIETY	129.000
SIM EARTH	89.000
SPARKSTER	109.000
SPAWN	125.000
STAR TREK DEEP SPACE 9	119.000
STARWING	55.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	49.000
SUPER BOMBERMAN 3	119.000
SUPER CUP SOCCER	59.000
SUPER E.D.F.	59.000
SUPER MARIO RPG	Telefon.
SUPER METROID	49.000
SUPER STREET FIGHTER 2	89.000
SUPER STRIKE GUNNER	59.000
SUPER SWIV	49.000
SUPER TENNIS	49.000
SUPERMARIO KART	99.000
THE MASK	Offerta!
THEME PARK	119.000
TOM & JERRY	69.000
TOTAL FOOTBALL	Telefon.
URBAN STRIKE	119.000
WATERWORLD	119.000
WEAPON LORD	109.000
WOLFCHILD	49.000
WORLD CUP USA 94	59.000
WORLD CUP USA 94	59.000
WORMS	109.000
WWF COIN OP	125.000
YOSHI ISLAND	125.000
ZELDA	49.000
ZOOP	Telefon.

Ridge Racer Revolution Namco Museum e Toh Shin Den 2 -EUROPEI- sono disponibili! Ordinali Subito!

SONY PlayStation

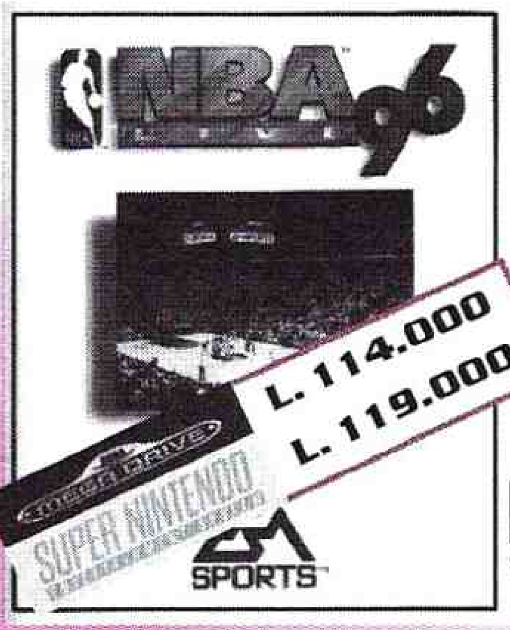
L. 649.000

PSX PAL + CD DEMO	**679.000**	
PSX	**649.000**	
PSX U.S.A. + CD DEMO	**779.000**	
PSX JAP	**779.000**	
JOY PAD da lire	**39.000**	
MEMORY CARD	**55.000**	
Cavo antenna	**49.000**	
11TH HOUR -JAP		Telefon.
ACTUA GOLF - EURO		99.000
ACTUA SOCCER - EURO		99.000
ADIDAS POWER SOCCER		98.000
AGILE WARRIOR - EURO		109.000
AIR COMBAT - EURO		99.000
ALIEN TRIOLOGY - EURO-USA		99.000
ALONE IN THE DARK 2 - JAP		Telefon.
ASSAULT RIGS - EURO		99.000
A-TRAIN		99.000
BIO HAZARD-JAP-USA		Telefon.
BRIANDED 13 - USA		119.000
COLLEGE SLAM - USA		Telefon.
CRITICOM - EURO		Telefon.
CHRONICLES OF SWORD		95.000
CYBERIA - EURO		109.000
D'S DINNER		129.000
DARK STALKERS - EURO-JAP		119.000
DEFCON 5 - EURO		Telefon.
DESCENT - JAP-USA		Telefon.
DISCWORLD - EURO		Offerta!
DOOM - EURO		115.000
DRAGON BALL Z JAP		169.000
ENDOEFUN - EURO		109.000
EXTREME GAMES - EURO		109.000
EXTREME PINBALL - EURO		99.000
EXTREME PINBALL - USA		119.000
F1 FORMULA ONE		In arrivo
FIFA INTERNAT. SOCCER 96 - EURO		109.000
GALAXIAN 3 - JAP		Dispon.
GEX - EURO		99.000
GOAL STORM - EURO		99.000
HI HOCTANE - EURO		99.000
HYPER FORMAT. SOCCER -JAP		139.000
IMPACT RACING - EURO		109.000
INTER.CHAMPIONSHIP SOCCER EURO		115.000
J-LEAGUE PRIME GOAL EX - JAP		149.000
JHON MADDEN 96 -EURO		115.000
JHONNY BAZOOKATONE - EURO -		99.000
JUMPING FLASH - EURO		99.000
JUPITER STRIKER -EURO		99.000
KRAZY IVAN -EURO		Offerta!
LOADED - EURO		109.000
LONE SOLDIER - EURO		Telefon.
MAGIC CARPET - EURO		115.000
METHAL JACKET JAP		159.000
MORTAL KOMBAT 3 - EURO		Offerta!
MOTOR TOON GP 2 - EURO		115.000
MYST - EURO		109.000
NAMCO MUSEUM - EURO		115.000
NBA IN THE ZONE-EURO		109.000
NBA JAM T. E. - EURO		99.000
NBA LIVE 96		Offerta
NEED FOR SPEED - EURO		109.000
NEED FOR SPEED - USA		Telefon.
NFL QUARTEBACK - EURO		99.000
NOVASTORM - EURO		99.000
OFF WORLD INTERCEPTOR - EURO		109.000
OLIMPIC SOCCER 96		Offerta
PANZER GENERAL - EURO		109.000
PERFECT GOAL - EURO		Telefon.
PGA GOLF 96 - EURO		119.000
PHILOSOMA - EURO		109.000
POOL SHARK - EURO		99.000
POWER SERVE TENNIS - EURO		109.000
PRIMAL RAGE - EURO		Telefon.
PSYCHIC DETECTIVE - EURO		109.000
PUZZLE BOBBLE 2 - JAP		Telefon.
RAIDEN PROJECT -EURO		109.000
RAYMAN - EURO		109.000
REDIDENCE EVIL		119.000
REVOLTION X - EURO		99.000
RETURN OF ZORK		Offerta
RIDGE RACER - EURO		99.000
RIDGE RACER REVOLUTION - JAP		Offerta!
RIDEGE RACER REVOLUTION		98.000
RISE OF THE ROBOT 2 - EU. USA		Telefon.
ROAD RUSH - EURO		109.000
ROCK & ROLL RACING 2 - EURO		115.000
SAILOR'S MOON		Telefon.
SHELL SHOCK - EURO		109.000
SHOCKWAVE ASSAULT		Telefon.
SOUL EDGE		Telefon.
SPOT GOES TO HOLLYWOOD		Offerta!
STAR BLADE ALPHA - EURO		109.000
STREET FIGHTER MOVIE - EURO		99.000
STREET FIGHTER ZERO - EURO		Telefon.
STRIKER 96- EURO		95.000
TEKKEN - EURO		109.000
TEKKEN 2 JAP		Dispon.
THO SHI DEN 2 JAP		169.000
THO SHI DEN 2 euro		98.000
THUNDER HAWK 2 - EURO		109.000
TILT - EURO		Telefon.
TOSHINDEN - EURO		99.000
TOTAL NBA 96 - EURO		Offerta!
TRUE PINBALL - EURO		109.000
TWIN BEE DE LUXE PACK		Telefon.
TWISTED METAL - EURO		99.000
WAR HAMMER		Telefon.
WARHAWK - EURO		109.000
WING COMMANDER 3 - EURO-USA		119.000
WINNING ELEVEN - JAP		159.000
WORMS - PAL		109.000
WWF COIN OP - EURO		99.000
X COM UFO DEFENSE - EURO		99.000
ZERO DIVIDE - EURO		99.000
OLIMPIC SOCCER 96		Offerta!
WIPE OUT		109.000

SEGA SATURN

L. 699.000

Saturn USA + demo	**759.000**	
Saturn USA + gioco	**849.000**	
Saturn EURO + gioco	**749.000**	
Saturn USA	**699.000**	
Saturn JAP	**759.000**	
Saturn JAP + gioco	**839.000**	
ALONE IN THE DARK 2		Telefon.
BLACK FIRE		138.000
BREAK THROUGH		125.000
BUG		98.000
CLOCK WORK KNIGHT		89.000
CLOCK WORK KNIGHT 2		99.000
CYBER SPEEDWAY		119.000
CYBERIA		119.000
DARIUS GAIDEN		Telefon.
DARK LEGEND		128.000
DAYTONA		119.000
DRAGON BALL Z		Dispon.
F1 LIVE INFORMATION		139.000
FATAL FURY 3		Telefon
FIFA SOCCER 96		115.000
GEX		119.000
GOLDEN AXE THE DUEL		129.000
GRAND CHASER		99.000
GREATEST NINE		109.000
HANG ON GP 95		135.000
KING OF BOXING		137.000
KING OF FIGHTERS 95		Telefon.
LAYER SECTION		119.000
MAGIC CARPET		119.000
METHAL FIGHTER		129.000
MORTAL KOMBAT 2		109.000
MYST		125.000
MYSTARIA		119.000
NBA JAM T.E.		119.000
NFL QUARTERBACK		119.000
NHL ALL STAR HOCKEY		128.000
PANZER DRAGOON ZWEI		Telefon.
PARODIUS DE LUXE		99.000
PHOTO CD OPERATING		Dispon.
PRIMAL RAGE		Telefon.
RAYMAN		119.000
REVOLUTION X		99.000
RISE OF THE ROBOT 2		Telefon.
SEGA RALLY		Offerta!
SHELL SHOCK		119.000
SHINOBI		89.000
SIM CITY 2000		119.000
SLAM DUNK		119.000
SNATCHER		Telefon.
STREET FIGHTER ALPHA		Telefon.
STREET FIGHTER MOVIE		109.000
THEME PARK		119.000
THO SHIN DEN		Dispon.
TILT		119.000
TITAN WARS		119.000
TRUE PINBALL		119.000
TWIN BEE DE LUXE PACK		119.000
VAMPIRE DARKSTALKER		Telefon.
VICTORY GOAL 2		119.000
VIRTUA COP+GUN		Dispon.
VIRTUA FIGHTER 2		Offerta!
VIRTUA FIGHTER REMIX		89.000
VIRTUA RACING		118.000
VIRTUAL OPEN TENNIS		129.000
WING ARMS		129.000
WIPE OUT		119.000
WORLD WIDE SOCCER		99.000
X-MAN Children of Atom		Offerta!



❑ TUTTI I PREZZI SONO **IVA COMPRESA** ❑ TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA 12 MESI ❑ NOMI E MARCHI RIPORTATI SONO DI COMPETENZA DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

Ideazione & Impaginazione: **A.Filigno**

CONTROL YOUR CONSOLE

Benvenuti allo spazio di Control Your Console, la rubrica che parla di trucchi, gabole, codici eccetera. Questo mese, come potrete constatare in prima persona, abbiamo ampliato lo spazio per le console dell'ultima generazione. Questo è stato possibile sostanzialmente grazie all'ingente numero di lettori che ce ne ha mandati, ma anche grazie alle ricerche personali del sottoscritto a livello di Internet. Ricordo comunque a tutti gli altri che le "vecchie" console non saranno abbandonate, quindi scrivete, scrivete, scrivete al seguente indirizzo: Xenia Edizioni - ConsoleMania - Control Your Console - nome della console su cui gira il trucco - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Ci leggiamo il mese prossimo!

Dave

PLAYSTATION BUSTERS

ZERO DIVIDE
Ecco a voi una serie di utilissimi trucchi per il titolo in questione: volete innanzitutto giocare a un piccolo bonus game, che è stato adeguatamente nascosto? Bene, allora premete i pulsanti di start e select sul secondo joypad con la console spenta, quindi accendetela e manteneteli premuti fino all'apparizione della fatidica scritta "Bonus Game". Ora potrete giocare a uno sparatutto chiamato Tiny Phalanx. Se invece volete utilizzare Zulu dovrete riuscire a sconfiggerlo con tutti e 8 i personaggi selezionabili, dopodiché lo troverete disponibile nella scelta dei personaggi.

DESTRUCTION DERBY
Iniziate un nuovo campionato come di consueto e attendete che vi venga chiesto di inserire il vostro nome; a questo punto, inserendo la parola REFLECT! Potrete accedere a un percorso inedito, !DAMAGE! preserverà la vostra vettura dai danni derivanti da collisioni eccetera, NPLAYERS vi permetterà invece di scegliere quanti concorrenti devono gareggiare contro di voi. Altro utilissimo trucco: all'inizio di ogni gara premete il pulsante che corrisponde all'acceleratore e destra per tre secondi. Se la cosa ha funzionato dovreste poter disporre di 4 punti extra.

TOSHINDEN 2
Per eseguire un overdrive con qualsiasi personaggio, è sufficiente premere tutti e quattro i pulsanti quando la barra dell'overdrive inizia a lampeggiare. Per cambiare invece i colori dei personaggi, sottolineate il vostro giocatore durante la scelta casuale e premete select + uno dei quattro tasti (avrete a disposizione quattro combinazioni).

DOOM
Vi piacerebbe essere invincibili? Bene, allora mettete in pausa il gioco e premete in successione basso, L2, quadrato, destra, L1, destra, cerchio. Volete invece disporre di tutte le armi e munizioni? Bene, allora rimettete in pausa e premete croce, triangolo, L1, alto, basso, R2, sinistra, sinistra. Per saltare da un livello all'altro digitate, sempre inserendo prima la pausa, destra, sinistra, R2, R1, triangolo, L1, cerchio, croce. Triangolo, triangolo, L2, R2, L2, R2, R1, cerchio servirà invece a completare la mappa e a donarvi tutti gli oggetti. Direi che questi piccoli accorgimenti possono notevolmente migliorare la vita del giocatore medio, non è vero?

BATMAN FOREVER
Un ignoto trucco (nel senso che non conosciamo gli effetti) per chi possiede il titolo in questione: accendete la console tenendo premuti sul secondo joypad i tasti croce, cerchio e L2. Fateci sapere gli esiti!

SATURN BUSTERS

DAYTONA USA
Questo trucco non è di certo il massimo dell'utilità, ma vi permetterà di ascoltare vecchi motivi di titoli Sega del passato. Tutto quello che dovrete fare riuscire a piazzarvi nella classifica e inserire le iniziali di un gioco Sega (es: O.R= Out Run). Se siete fortunati, potrete ascoltare un motivo del gioco inserito...

VIRTUA COP
Volete accedere a una schermata delle opzioni nascosta? Bene, allora dovrete finire completamente tutto il gioco, il che significa tutti e tre i livelli (ripuliti completamente), i tre boss e l'elicottero finale. Una volta fatto ciò troverete delle nuove opzioni all'inizio della partita successiva... Volete invece guardare la sequenza finale senza fare troppa fatica? Bene, allora terminate il primo livello e, appena dopo aver ucciso l'ultimo nemico e appena prima del boss, premete B, X, Z sul secondo pad, questo fino a quando non compare il sopraccitato boss di fine livello. Una volta liquidato quest'ultimo potrete accedere senza altro indugio alla sequenza finale.

SEGA RALLY
Vorreste disporre di una nuova automobile senza dover necessariamente vincere? Bene, allora provate a premere in successione i tasti X, Y, Z, Y, X nella schermata dei titoli (attenzione, non ci è stato possibile testare questo trucco).

VIRTUA FIGHTER 2
Vi piacerebbe innanzitutto poter cambiare i colori dei giocatori? Bene, la cosa è semplicissima, dal momento che basta premere alto + un tasto. Volete invece esultare maggiormente del vostro ultimo KO? Bene, appena steso l'avversario premete A + B + C. Ora il replay sarà ben tre volte più lento! Altro trucco: nel menu principale selezionate il watch mode e, una volta iniziato il combattimento, premete il pulsante X per poter visionare delle immagini in modo casuale. Volete invece accedere a una schermata di opzioni segreta? Se sì, premete, nella schermata principale) alto 12 volte, start, quindi, nella schermata delle opzioni tradizionale, R due volte. Il gioco è fatto!

PANZER DRAGOON
Inserite le seguenti combinazioni nella schermata delle opzioni:
Invincibilità: L, L, R, R, Alto, Basso, Sinistra, Destra.
Livello di partenza: Alto, Alto, Basso, Basso, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, X, Y, Z.
Continue infiniti: Alto, X, Destra, Y, Basso, Z, Sinistra, Y, Alto, X

SEGA 32X BUSTERS

SPACE HARRIER
Questo trucco vi dovrebbe regalare continue infiniti. Aspettate che il logo della Sega compaia sullo schermo, quindi premete A + C sul secondo pad e quindi di start. Il gioco è fatto!

DOOM
Per attivare l'invulnerabilità mettete il gioco in pausa e premete in contemporaneamente alto, mode, A, C.

SUPER NINTENDO BUSTERS

SUPERSTAR SOCCER II
Volete aumentare la forza di tutti i vostri giocatori, in moda da divenire assolutamente imbattibili? Bene, allora seguite con attenzione quanto segue: dopo aver selezionato la propria squadra, selezionate l'opzione edit player skills e quindi modificate tutti i giocatori possibili. Dopo aver eseguito questa operazione uscite da questa opzione e rientratevi, selezionate un giocatore a caso e premete Y dal primo pad. Come per incanto i punti vi ricompariranno. Eseguite questa sequenza finché tutte le caratteristiche di tutti i giocatori sono ai massimi livelli. Grazie a Giacomo Berni.

KILLER INSTINCT
nella schermata di selezione del giocatore premete le seguenti combinazioni su entrambi i pad:
basso + B: accesso ad un livello segreto.
Alto + Y: permette l'accesso al dungeon.
Ringraziamo per tutto questo Stefano Isa.

YOSHI'S ISLAND
Appena entrate nel livello 5-5 dirigetevi nella porta a sinistra e distruggete quella specie di cane con una bella smart bomb (quella che trasforma tutti i nemici in bonus svolazzanti per lo schermo). Così facendo comparirà una porta: entrateci e avrete una piacevolissima sorpresa! Ringraziamo Mauro

MEGA DRIVE BUSTERS ACTION REPLAY 2

Segue una bella collezione di trucchi da inserire con la Action Replay 2, tutti a cura dei Probe-Potter. Ringraziamoli anticipatamente:

THE STORY OF THOR
FF1A7300C9: energia infinita.
FF0D8202FF: sword infinite.
FF0D8503FF: broad infinite.
FF0D8704FF: death infinite.
FF0D8905FF: omega infiniti.
FF0D8B06FF: bow infiniti.
FF0D8D0BFF: hyper infiniti.
FF0D8F0CFF: ATM-BOW infiniti.

BATMAN FOREVER
FFD9D50006: vite infinite.
FFE9170050: energia infinita per il primo giocatore.
FFE9730050: energia infinita per il secondo giocatore.

JUDGE DREDD
FF2B2E0003: vite infinite.
FF2B410086: energia infinita.

LETHAL ENFORCERS 2
FFB0A50009: vite infinite.

COMIX ZONE
FFBF040005: energia infinita.

SOLEIL
FFF630008: energia infinita.

PROBOTECTOR
FFFA0C0003: vite infinite.

MAXIMUM CARNAGE
FF077F0003: vite infinite.

CLIFFHANGER
FF00BE0003: vite infinite.
FF00B90038: energia infinita.
FF04E00004: Gabe lampeggia come quando è colpito.

BLADES OF VENGENACE
FFF46E0002: vite infinite per il primo giocatore.
FFF4CC0002: vite infinite per il secondo giocatore.

THE TERMINATOR
FF147D001F: energia infinita.

TERMINATOR 2
FF2BD600C8: energia infinita.

STARGATE
FFFC790005: vite infinite.
FFFC620003: energia infinita.

X-MEN
FFD62A0001: energia infinita per il primo giocatore.
FFD6860001: energia infinita per il secondo giocatore.

PREDATOR 2
FF027C0002: vite infinite.
FF027D00FF: energia infinita e 4 vite.

CONTROL YOUR CONSOLE

VIRTUA FIGHTER II

LEGENDA

P	Pugno
K	Calcio
D	Parata
av.	Avanti
ind.	Indietro
Salto	Alto
Basso	Basso
FC	un quarto di giro dal basso in avanti (basso, basso/av., av.)
SCR	semicerchio da dietro in avanti passando dal basso
QCR	un quarto di giro da dietro verso il basso (indietro, basso/dietro, basso)
All	tutti i pulsanti assieme

Se una direzione è scritta in minuscolo (per esempio "salto") bisogna premere in quella direzione e rilasciare immediatamente; se è scritta in maiuscolo ("SALTO") bisogna tenerlo premuto per tutta la durata della mossa.
Il segno dell'addizione ("+") tra due operazioni di joypad (per esempio "salto + A") indica che i due pulsanti devono essere premuti contemporaneamente; un segno di punto e virgola(";") indica che i tasti devono essere premuti in sequenza.
A volte capiterà di trovare tra parentesi delle indicazioni. Tali indicazioni sono solitamente a proposito della tempistica d'esecuzione delle combo: limitatevi a seguire le istruzioni e a fidarvi (le ho provate tutte personalmente).

Lo so che non vedete l'ora di arrivare alla fine di questo speciale per avere tutte, e proprio tutte, le mosse del picchiaduro più duro di tutti i tempi, ma dovrete pazientare fino al mese prossimo. Per il momento notate che è tornata l'introduzione allo speciale: perché? Prima di tutto, perché mi andava di fare due chiacchiere con voi. In secondo luogo per rispondere a un attento lettore, possessore (presumibilmente) della cartuccia di Judge Dredd. Lo speciale dedicato al giudice era giunto al suo epilogo qualche mese fa (o almeno così speravo), ma tal lettore mi ha gentilmente informato che la nostra cartuccia ha preso un abbaglio. Già, la mia versione di Judge Dredd ci informa d'aver completato il gioco alla fine del famigerato scontro con Rico, mentre quella del lettore continua in una miriade di livelli. Mi procuro un'altra cartuccia e ne riparliamo...

JH

SARAH

ATTACCHI VOLANTI

Gomitata volante ..salto , P mentre si sale

Jab volante ....salto , P mentre si scende

Calcio volante .....salto ,K mentre si sale

Calcio volante laterale ....salto ,K mentre si scende

Calcio rotante in volo ....salto +K

Calcio rotante in avanti ....su/av.+K

Calcio tornado ....su/av.+K+D

ATTACCHI VOLANTI DALLA LUNGA DISTANZA

Mazzata sulla testa ....SALTO, av.+P mentre si sale

Calcio in decollo ....SALTO + K

Calcio in distanza in avanti ....SALTO, av.+K mentre si sale

Calcio a mezz'aria ......SALTO, K mentre si sale

Calcio discendente ...SALTO, K mentre si scende

Calcio indietro distanziandosiSALTO, ind.+K mentre si sale

Calcio girato saltato ....av.+K

Calcio alto indietro ....av./basso+K

Spazzata girata ....basso+K

Calcio girato da posizione accucciata ....BASSO+K

ATTACCHI GIRATI DI FRONTE ALL'AVVERSARIO

Pugno girato ....ind., ind.+P

Calcio girato ....ind., ind.+K

ATTACCHI GIRATI CON LE SPALLE ALL'AVVERSARIO

Pugno girato ....P

Pugno girato basso ....basso+P

Pugno girato da posizione accucciata ....BASSO+P

Calcio girato indietro ....K

MOSSE SPECIALI E COMBO

Doppio pugno ....P, P

Triplo pugno ....P, P, P

Combo pugno-calcio ....P, K

2 pugni e calcio in avanti ....P, P, K

3 pugni e ginocchiata saltata .....P, P, P, K

3 pugni e calcio di punta saltato ....P, P, P, su+K

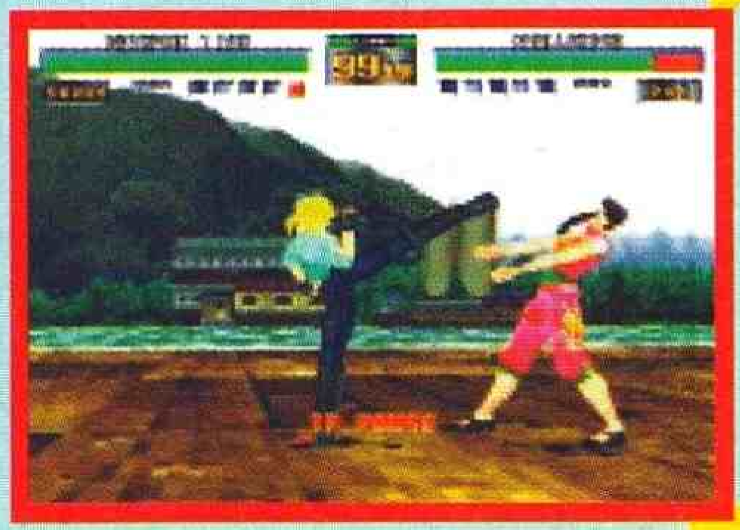
3 pugni e calcio indietro .....P, P, P, ind.+K

Pugno e calcio laterale ....P, basso+K

Pugno con schivata ....ind./basso+P

(Sostituite questo pugno al primo pugno di tutte le combinazioni che partono con una schivata)

Calcio e pugno ....K, P



Gomitata ....av.+P

Combo gomito-ginocchio ....av.+P, K

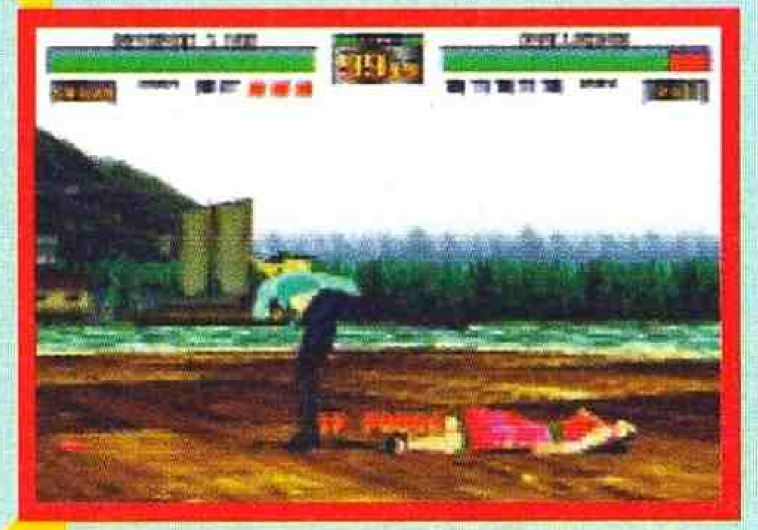
Ginocchiata ....av.+K

Ginocchiata e
ginocchiata saltata ....av.+K, basso/av.+K

Ginocchiata verso l'alto ....FC, av.+K

Ginocchiata verso il basso ......av., av.+K

Calcione basso ....basso+K



Calcio di punta, calcio laterale .basso+K, K

Doppio calcio ombra ......basso/av.+K, K

Triplo calcio ombra .....basso/av.+K, K, K

Calcio laterale accovacciato .....basso+K+D

Flick e calcio ....ind./su+K

Flick indietro ....ind./su

Doppio calcio ....ind.+K

Calcio circolare laterale discendente .....K+D

Calcio a gancio laterale ...ind./basso+K+D

Calcio girato completo ....FC, ind.+K

Calcio girato completo
e calcio di tallone ....FC, ind.+K, K

Pugno di dorso verso il basso ....basso/av.+P

Calcio all'avversario a terra ...basso/av.+K

PRESE E MOSSE DA CORPO A CORPO

Suplex ....P+D

Presa al torso ....P+D

Salto della corda del bucato ....av., av.+P

KAGE

ATTACCHI VOLANTI

Colpo di taglio saltato ....salto+P

Jab volante ....salto, P mentre si sale

Calcio in avanti saltato ......su o su/av.+K

Calcio volante .....salto, K mentre si sale

Salto e spazzata .salto, K mentre si scende

ATTACCHI VOLANTI DALLA LUNGA DISTANZA

Mazzata sulla testa ....SALTO, av.+P

Calcio in take-off ....SALTO+K

Calcio in distanza in avanti ...SALTO, av.+K

Calcio a mezz'aria ....K mentre si sale

Calcio in discesa ......K mentre si scende

Calcio in distanza indietro ....SALTO, ind.+K

Colpo con doppio salto mortale ..SU/AV. + K

ATTACCHI GIRATI DI FRONTE ALL'AVVERSARIO

Schiaffo girato verso il basso ..ind., ind.+P

Schiaffo girato verso l'alto ...ind., ind.+P+D

Calcio girato alto ....ind., ind.+K

Calcio di punta girato ....ind., ind.+K+D

ATTACCHI GIRATI CON LE SPALLE ALL'AVVERSARIO

Pugno girato ....P

Doppio pugno girato basso ....basso+P

Pugno girato
da posizione accucciata ....BASSO+P

Calcio girato ....K

Calcio basso in scivolata girato ...basso+K

Calcio girato
da posizione accucciata ....BASSO+K

Attacco di ginocchio girato ....su+K

MOSSE SPECIALI E COMBO

Doppio pugno ....P, P

Triplo pugno ....P, P, P

Combo pugno-calcio ....P, K

2 pugni e calcio diretto ....P, P, K

3 pugni e calcio rotante medio ...P, P, P, K

3 pugni e calcio rotante medio ....P, P, P, ind.+K

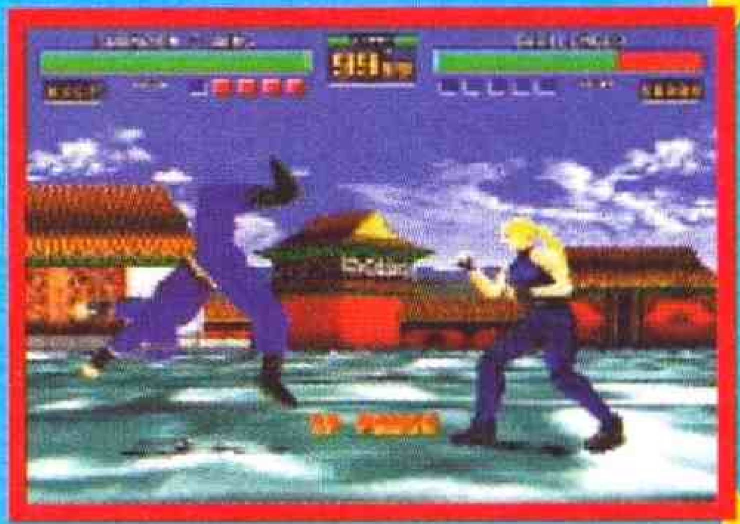
Pugno con schivata ....ind./basso+P

(Sostituite questo pugno al primo pugno di tutte le combinazioni che partono con una schivata)

Gomitata ....av.+P

Calcio con il tallone ....basso+K+D

Ginocchiata in salita ....FC, av.+K



Flick saltato calciato all'indietro ..ind./su+K

Flick calciato all'indietro .....ind./su+K+D

Flick indietro ....ind./su

Spazzata di tallone ....av., av.+K

Calcio volante ....av., av.+All

Calcio del cacciavite volante ..av., av.+K+D

Capriola avanti ....ind., SCR, av.

Capriola avanti e spazzata .ind., SCR, av.+K

Capriola avanti e calcio volante ....ind., SCR, av., ...ind., SCR, av.+All

Capriola avanti e calcio basso ....ind., SCR, av., ...ind., SCR, av.+P

Doppia capriola avanti e spazzata ....ind., SCR, av., ...ind., SCR, av.+K

CONTROL YOUR CONSOLE

Capriola indietro ....av., SCR, ind.

Capriola indietro e spazzataav., SCR, ind.+K

Capriola indietro e calcio volante ....av., SCR, ind., ...ind., SCR, av.+All

Capriola indietro e calcio basso ....av., SCR, ind., ...ind., SCR, av.+P

Ruota indietro ....ind.+D

Colpo indietro ....ind.+K+D

Spazzata scivolata .....ind., QCR, basso+K

Shuto di taglio ....ind., av.+P+K

Shuto di taglio, shuto orizzontale ......ind., av.+P+K, P+K

Shikan-ken di taglio ....basso+P+K

Shikan-ken di taglio, shikan-ken indietro ......basso+P+K, P+K

Shuto dall'alto ....FC, av.+P+K

Shuto dall'alto, shuto orizzontale ....FC, av.+P+K, P+K

Colpo di talloni sull'avversario a terra ....basso/av.+K

CONTRATTACCHI

Presa contro attacchi di pugno o palmo ....basso+P

PRESE E MOSSE DA CORPO A CORPO

Proiezione dalla spalla ....P+D

Presa dal torso ....P+D

Proiezione da tre metri ....ind.+P

Sgambettone ....ind., av.+P

Proiezione toka ....All

CONTROL YO

JEFFRY

ATTACCHI VOLANTI

Doppia mazzata saltata ....salto+P

Jab saltato ....salto, P mentre si sale

Schiacciata di tallone saltata ......salto+K

Calcio saltato ......salto, K mentre si sale

Calcio laterale saltato ....salto, K mentre si scende

ATTACCHI VOLANTI DALLA LUNGA DISTANZA

Mazzata dall'alto ....SALTO, av.+ ....P mentre si sale

Calcio in take-off ....SALTO+K

Calcio in distanza ....SALTO, av.+K in avanti ....mentre si sale

Calcio a mezz'aria ....SALTO, K .... mentre si sale

Calcio in atterraggio .....SALTO, K mentre .... si scende

Calcio in distanza indietro ...SALTO, ind.+K ....mentre si sale

ATTACCHI GIRATI CON LE SPALLE ALL'AVVERSARIO

Pugno girato ....P

Pugno girato basso ....basso+P

Pugno girato da posizione accucciata ....BASSO+P

Calcio girato ....K
Scivolata di tallone girata ....basso+K

Calcio girato da posizione accucciata ....BASSO+K

MOSSE SPECIALI E COMBO

Calcio di punta ....basso+K

Calcio di punta e mazzata .....basso+K, P

Doppio pugno ....P, P

Calcio di punta del giudizio ....basso+K, BASSO, SCR, av.+All

Gomitata ....av.+P

1, 2 super pugni ....P, P, P

Combo pugno-calcio ....P, K

Combo gomitata-mazzata ....av.+P, ind.+P

Jab con schivata laterale ....basso+P+K

Montante ....basso/av.+P

Gomitata bassa in avanti ....av., av.+P

Montanti ....basso/av.+P, P

Gomitata bassa
in avanti e montante ....av., av.+P, P

Montante da una
posizione bassa ....FC, basso/av.+P

Colpo di piede frontale ....av., av.+K

MILLENIUM

CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r
50126 FIRENZE
Tel. 055/6581435
Fax 6581662
zona VIALE EUROPA

SUPERNINTENDO		SATURN	
KILLER INSTINCT	L.110.000	FIFA 96	L.110.000
MARIO RPG	TEL.	MAGIC CARPET	L.119.000
MORTAL KOMBAT III	L.149.000	MORTAL KOMBAT II	L.139.000
NBA LIVE 96	L.149.000	PANZER DRAGON II	L.135.000
SUPER MARIO KART	L.129.000	RAYMAN	L.129.000
TOY STORY	TEL.	STORY OF THOR	TEL.
PLAYSTATION		TOSHINDEN REMIX	L.115.000
ADATTATORE UNIVERSALE	**TEL.**	TRUE PINBALL	TEL.
ALIEN TRILOGY	L.120.000	VAMPIRE HUNTER	L.149.000
ELEVENTH HOUR	TEL.	VICTORY GOAL 96	L.139.000
MYST	TEL.	WIPE OUT	TEL.
NBA IN THE ZONE	L. 99.000	**MEGADRIVE**	
NEED FOR SPEED	L.120.000	DONALD DUCK II	L.129.000
RETURN TO ZORK	TEL.	MORTAL KOMBAT III	L.139.000
TOPOLINO	L.109.000	NBA LIVE 96	L.139.000
TOTAL NBA	L.110.000	RE LEONE	L.129.000
WING COMMANDER III	L.119.000	TOY STORY	L.129.000

❖ CONSOLE E ACCESSORI ❖

MEGADRIVE II + GIOCO ***L. 239.000***
SUPERNINTENDO + GIOCO KILLER INSTINCT ***L. 289.000***
SONY PSX + GIOCO ***L.699.000*** SONY PSX + GIOCO + MEMORY CARD ***L.749.000***
SONY PSX UNIVERSALE ***Telefonare*** SATURN PAL + FIFA 96 ***L. 799.000***
VOLANTE SATURN ***L. 185.000*** VOLANTE PSX ***Telefonare***

DISPONIBILE LISTINO PER RIVENDITORI E SERVIZIO NOVITÀ

RIVENDITORI CD ROM SACIS-RAI ❖ ACCESSORI SUNNY LINE PER PC

---

flycom srl

LIGURIA,2 BELLUSCO (MI)

TELEFONA AL 039-6022631 DALLE 9>12---14>19

MEGADRIVE		SUPERNINTENDO		SEGA SATURN		PLAYSTATION	
BATMAN A6 ROBIN	> 95.000	ASTERIX	> 65.000	BUG	> 95.000	ACTUA SOCCER	> 99.000
ECCO DOLPHINE 2	> 59.000	CLAYMATES	> 39.000	CYBER SPEED	> 85.000	ACTUA GOLF	> 99.000
ETERNAL CHAMP.	> 45.000	DOOM	> 79.000	DAYTONA	> 89.000	ALIEN TRLOGY	>105.000
FEVER PITCH	> 59.000	DONKEY KONG 2	>129.000	F.1 CHALLENGE	> 99.000	ASSOULT RIGGS	> 99.000
FIFA '96	> 99.000	FIFA '96	>105.000	GALAXY FIGHT JAP	> 75.000	DESTRUCTION DER	> 95.000
GRAN SLAM TENNIS	> 45.000	FEVER PITCH	> 79.000	GOLDEN AXE JAP	> 75.000	DOOM	>105.000
KAWASAKI	> 65.000	F-ZERO	> 49.000	HI-OCTANE	> 82.000	EXREME SPORT	> 99.000
JURASSIC PARK 2	> 59.000	FLINTSTONES	> 65.000	MYST	>102.000	FIFA '96	> 99.000
MADDEN '96	> 89.000	KAWASAKI	> 99.000	NBA T.E.	> 95.000	KILEAK THE BLOOD	> 79.000
MICRO MACHINES'96	> 99.000	KILLER INSTINCT	> 85.000	NHL HOCKEY	> 95.000	KRAZY IVAN	> 99.000
MORTAL KOMBAT 3	> 95.000	JUNGLE BOOK	> 79.000	PANZER DRAGON	> 99.000	LOADED	> 99.000
MS.PACMAN	> 55.000	INT.S.S.SOCCER 2	TELEF.	STREET FIG. ALFA	>119.000	MYST	>102.000
NBA LIVE 95	> 55.000	NHL HOCKEY '96	>105.000	TOSHINDEN S	> 79.000	MORTAL KOMBAT 3	> 89.000
NBA ACTION	> 69.000	NIGEL MANSELL	> 79.000	TRUE PINBALL	>119.000	PHILOSOMA	>109.000
NHL HOCKEY '95	> 55.000	SUPER METROID	> 49.000	VIRTUA COP\GUN	>139.000	RAYMAN	> 95.000
PITFALL	> 59.000	S.MARIO ALL STAR	> 75.000	VIRTUA RACING	> 89.000	RIDGE RACER REV.	>109.000
THE PUNISHER	> 59.000	SYNDACATE	> 59.000	VIRTUA OPEN TEN.	> 99.000	ROAD RASH	>109.000
SAMPRAS '96	> 92.000	TINI TOONS	> 45.000	WAR HAWK	> 99.000	TEKKEN	>109.000
SPORT COMPIL.	> 85.000	YOSHI'S ISLAND	>125.000	WORMS	> 99.000	TOTAL NBA	>105.000
TAZMANIA RETURN	> 52.000	YOGHI BEAR	>59.000	X-MEN	> 99.000	TOPOLINO	>105.000
URBAN STRIKE	>79.000						

PER CONSOLE JOYPAD E ACCESSORI TELEFONA !!
DISPONIBILI ANCHE TITOLI PER GAMEGEAR-GAMEBOY -M.SYSTEM
DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI

Colpo di tallone dall'alto ...... av., basso+K

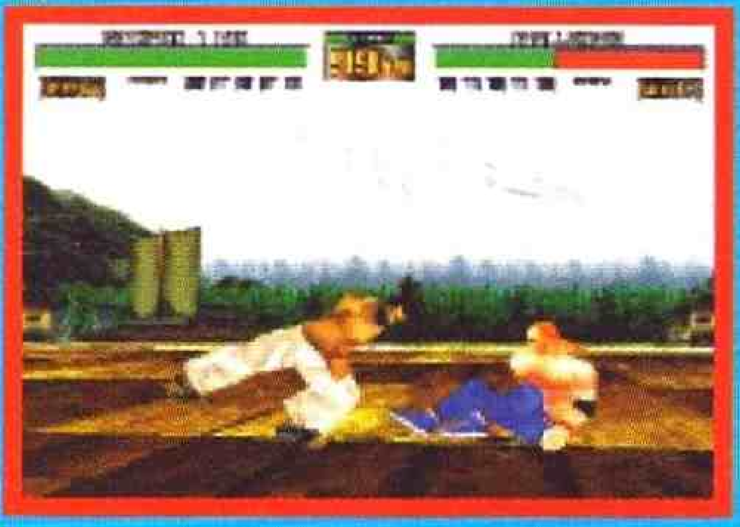
Ginocchiata .... av.+K

Gomitata in caduta .... ind., av.+P

Gomitata in caduta avanti .... ind., basso/av.+P

Testata .... av.+P+K

iTestata in avanti ...... nd./basso, av.+P+K



Attacco volante di fondoschiena .... All

Pestone .... basso/av.+K

PRESE E MOSSE DA CORPO A CORPO

Presa del pompiere .... P+D

Spaccaschiena .... P+D

Schiacciata potente .... av.+P

iPressa .... nd.+P+D

Crucifix piledriver .... basso/av., ... basso/av.+P+K

Testata singola .... ind., av.+P+K

Testata doppia ...... ind., av.+P+K, av.+P+K

Testata tripla ...... ind., av.+P+K, av.+P+K, ... av.+P+K

Spaccaschiena II .... ind., av., av.+All

Presa alla faccia .... basso+P

Ginocchiata tripla in sfondamento .... basso, av.+K

Powerbomb .... av./basso+All

SI RICERCANO AGENTI VENDITA SPAZI PUBBLICITARI PER ZONE LIBERE

Spaziotre

Piazzale Archinto, 9 - Milano
Tel. 02/69001255 - Fax 02/69001277

INTELTRONIC

Via Fucilari,63 - 84014 Nocera Inferiore (SA) Italia-Tel/Fax **081 5176722**

All'inizio eravamo gli unici, adesso siamo i migliori, l'unico centro specializzato del sud

Supernintendo:		**Megadrive:**		**Game Boy:**		**Game Gear:**	
Art of figthing 2	L.100000	Alien soldaier	L. 85000	Batman Forever	59000	Asterix 2	59000
Donkey kong 2	**L.115000**	Batman forever	L. 90000	Contra 2	52000	Batman 3	59000
Addams Family 3	L. 90000	Eccho 2	L. 75000	Cultrade island	62000	Dragon	48000
Earthwork Jim 2	offerta	Fifa soccer'96	offerta	Donkey Kong 2	62000	Judege Dred	50000
Fifa soccer'96	offerta	Int'ls.s.s.deluxe	offerta	Fifa soccer'96	62000	Fatal fury S	65000
Incredible Hulk	L .89000	Mortal combat 3	offerta	Goal	52000	Lion King	65000
Int'l s.s.s.deluxe	offerta	Mickeymania	L. 85000	Lion King	62000	NBA Jam 2	65000
Lethal Enf.2+gun	L.119000	Nba Live'95	L. 80000	Mortal Combat 2	52000	Jungle strike	52000
Mario world 2	L.offerta	Nba Jam	L. 50000	Popeye 2	52000	Power r. 2	52000
Mortal combat 3	**L.115000**	Fever Pitch	L. 90000	Stargate	52000	Stargate	52000
Super Hurrican	L. 89000	Story of Tor	L.105000	Tom & Jerry 2	52000	Star trek 2	65000
Sea Quest	L. 95000	Sonic & Knucles	L. 89000	The simpsons	52000	World Cup	65000
True lies	L. 90000	Superman 2	L. 85000	Turtles 3	52000	M.machine	55000
Tiny toons stars	L. 90000	Total Nba	L. 99000	S.street figther 2	62000	Tarzan	55000
Wild Guns	L. 95000	Earthwork Jim 2	offerta	Winter olimpic	52000	Wwf raw	39000

Saturn Euro e Jap:				**Sony Psx:**		**Accessori:**	
Astal	L.125000	Sonic wing	L.149000	Bio hazard	offerta	Joy 6 tasti md	35000
Cyberia	L.119000	Sega rally	L.115000	Loaded	109000	Joy 14 tasti sn	39000
Cyberia	L.149000	Sega rally	L.139000	Dragon Ball z	115000	Joy Psx +optio	55000
Daidaros	L.129000	Street figther alp.	L.125000	Dragon Ball z	149000	Joy Sat +optio	55000
Daedalus	L.119000	street figther zero	L.159000	Destruction darby	119000	Cavo link Psx	59000
Dragon Ravange	L.119000	Street figtherT.ML	L.108000	Ridge racer 2	129000	Adattatore Sat	60000
Daytona	L. 78000	Street figtherT.ML	L.119000	Ridge racer 2	159000	Adattatore Sat	85000
Daytona	L.109000	Suiku Enbu	L.119000	Street figtherT.M	99000	Sterzo Saturn	139000
Fifa soccer'96	L.109000	Thor	L.149000	Stree figther T.M	119000	Pisyola Saturn	offerta
Fifa soccer'96	L.139000	Virthua figther r.	L. 89000	street figther alpa	129000	RGB Psx	offerta
Graduation	L.149000	Virthua fighter 2	L.113000	Street figther zero	159000	RGB Saturn	55000
Gun Griffon	L.149000	Virthua figther 2	L.139000	Toshinden 2	159000	RGB Snes	35000
King of fighther	L.160000	Victory goal 2	L.149000	Tekken 2	offerta	RGB Md	35000
Panzer Dragon 2	L.149000	Vapir hunter 2	L.129000	Winning eleven 2	169000	Joy metallo SN	55000
Parodius deluxe	L.129000	Vampir Hunter	L.149000	Fifa soccer'96	offerta	Trasformatori	29000

Vendita per corrispondenza e a rivenditori. Prezzi I.V.A. inclusi. Materiale Garantito.

Tutti i nomi ed i marchi sopra riportati sono dei loro proprietari.

Videogames - Consolle - IBM PC

SG STARGAMES

VENDITA PER CORRISPONDENZA • SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

Tel. 0330/360817 • Tel. 0965/593245 - 28850 • Fax 0965/593245

Via Sbarre C.li, 210 (di fronte villa Guarna) • Via Vittorio Em. III, 7 (accanto Museo) - REGGI0 C.

http: //WWW.CALNET.IT/AZIENDE/STARGAMES email: STARGAME@CALNET.IT

PLAYSTATION PAL + GIOCO		L. 765.000
SATURN PAL + GIOCO		L. 799.000
SUPERNITENDO + MARIO ALL STAR		L. 265.000
MEGADRIVE 2 PAL + PAD		L. 175.000
GAMEBOY ROSSO + KILLER INSTICT		L. 129.000
JOYPAD PLAYSTATION		L. 129.900
VOLANTE SATURN		L. 129.900
VIDEO CD SATURN		L. 425.000
JOYPAD PLAYSTATION	DA	L. 44.900
JOYPAD SATURN	DA	L. 49.900
JOYPAD SUPERNINTENDO	DA	L. 22.000
JOYPAD PAR MEGADRIVE	DA	L. 22.000

GIOCHI PLAYSTATION PAL IVA COMPRESA

TUTTO A L.85.000

3D LEMMING - AIR COMBAT - ASSAUL RIGS CYBERSI EED - DISCWORLD - EXTREME GAMES JUMPING FLASH - KILLEK THE BLOOD - X-COM KRAZY IVAN - NOVASTORM - OFF WORLD INTER RAPID RELOAD - STARBLADE ALPHA - TOSHINDEN TOTAL ECLIPSE - TWISTAD METAL - WAR HAWK

TUTTO A L.89.900

ACTUA GOLF - ACTUA SOCCER - BASKET BALL BLAZING DRAGON - DEFCON 5 - LEGACY OF KAIN PHILOSOMA - TOPOLINO E LE SUE AVVENTURE

TUTTO A L.99.900

FIRO & KLAUD - GEX - TOTAL NBA 96 CRITICOM - "D" - DESTRUCTION DERBY DOOM - FIFA SOCCER 96 - GOAL STORM OCTANE - LONE SOLDER - MAGIC CARPERT NEED FOR SPEED - PGA TOUR GOLF 96 POWER SERVE TENNIS - RAYMEN - REVOLUTION X TEKKEN - THEME PARK - WING COMM 3 ZERO DIVIDE

SUPERNITENDO PAL IVA COMPRESA

TUTTO A L. 52.000

CLAYMATES - IHURRYCANES - ILLUSION OF TIME INCREDIBLEHULK - RISE OF ROOTS - VORTEX

TUTTO A L.59.900

ASTERIX - INDYANA JONES L.C - METROID SEA QUEST DSV - SHAQ FU - STAR TREK TYNY TOON BOOST LUSE - TOTAL CARNAGE UNIRALLY - X-CALIBER 2097

OFFERTE

DOOM	L. 73.000
KILLER INSTICT	L. 73.000
DONKEY CONG COUNTRY 2	L. 119.000
YOSHIS ISLAND	L. 119.000
EART WORM JM 2	L. 109.000
FIFA SOCCER 96	L. 109.000
INTER SOCCER DE LUX	L. 109.000
MICRO MACHINES 2	L. 99.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 139.900
NBA LIVE 96	L. 109.000

GIOCHI SATURN PAL IVA COMPRESA

TUTTO A L.89.000

DIGITAL PINBALL - MYSTERIA REALM - WIPEOUT TOSHINDEN REMIX - THUNDER HAW 2 - WORMS

TUTTO A L.99.000

"D" - F1 CHALLENGE - FIFA SOCCER 96 HANG ON 95 - MORTAL KOMBAT 2 RAYMEN - SIM CITY 2000 - THEME PARK VIRTUA FIGHTER 2 - VIRTUA COP

SEGA RALLY OFFERTA L. 105.900

MEGADRIVE PAL IVA COMPRESA

TUTTO A L.52.000

BOODSHOT - CHAKAN - DR ROBOTNIK ECCO THE DOLPHN - DEVER PITCH SOCCER FIFA SOCCER - KAWASAKI SUPERBIKE MEGA GANES - MEGA GAMES 3 - MEGA SWIV PAC PANIC - PUNISHER - RISE OF ROBOTS RISTAR - ROBOCOP VS TERMINATOR SONIC & KNUCLES

TUTTO A L.59.900

JURASSIC PARK 2 - MENACER - NBA LIVE 95 PITFALL - SHINING FORCE - THE OOZE

ALADIN	L. 85.000
BATMAN & ROBIN	L. 86.000
SUPER SKIDMARKS	L. 86.000
TOYSTORY	L. 89.000
VIRTUA RACING	L. 86.000
URBAN STRIKE	L. 79.000

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727
IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN
VENDITA DIRETTA A RIVENDITORI E PRIVATI

GIOCHI GAME BOY A PARTIRE DA L. 25.000
GIOCHI GAME GEAR A PARTIRE DA L. 25.000
GIOCHI MEGA CD A PARTIRE DA L. 25.000
GIOCHI MEGA DRIVE A PARTIRE DA L. 25.000
GIOCHI SUPER NINTENDO A PARTIRE DA L. 25.000
GIOCHI 3DO A PARTIRE DA L. 35.000
GIOCHI SATURN A PARTIRE DA L. 50.000
GIOCHI PLAY STATION A PARTIRE DA L. 75.000

TELEFONA QUESTA FANTASTICA OFFERTA DURA SOLO FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

FLASH GAMES

VIA VALDIERI 12 - 10139 TORINO
(vicino Piazza Adriano)
TEL. (011) 43.40.289 - FAX (011) 43.48.189

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR
GAME BOY - NEO GEO - SATURN - PLAYSTATION
ULTRA 64 - MEGA CD - AMIGA - 32X
COMPUTERS - NOTE BOOKS - SOFTWARE
CD ROM - ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES
PERMUTA E VENDITA USATO

Un piccolo spazio pubblicitario per prezzi sempre più piccoli e più convenienti.

Telefonate!!!

Scoprirete i nostri vantaggi e le nostre offerte settimanali.

VENDITA RATEALE SENZA INTERESSI !!!

BOVAS' HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

IL BHC DI MAGGIO VIENE SEMPRE DOPO QUELLO DI APRILE!

Scusateci, ma in un mondo fatto di cose caduche e di posizioni che scricchiolano, è sempre bello affidarsi a qualche sana certezza. Che dire di questo appuntamento postale? Beh, la prima cosa che ci viene in mente è che si tratti di un "ideale" seguito di quello immediatamente precedente, caratterizzato come ricorderete da tematiche piuttosto "difficili". Anche questo mese abbiamo ritenuto fosse il caso di dare spazio a questo tipo di lettera, se non altro perché merita. Per il resto, buona lettura, mentre leggerete queste righe è probabile che lo spoglio del sondaggio abbia già raggiunto le sue ultime battute, nel caso, a giugno vi diremo qualcosa di più... Buona lettura.

Noi Bovas

50 MESI E NON SENTIRLI

È strano, vedendo quel bel numerone tondo in copertina, e soprattutto leggendo l'articolo riguardante i primi storici cinquanta numeri di Console Mania, mi è venuta un'incredibile voglia di scrivere al BHC. No, non scrivo solo per augurarvi altri cento di questi mesi (che, seppur sincero, mi sembra un augurio piuttosto retorico); è che ripensando al mio primo CM, il dieci, mi sono chiesto cosa sarei diventato se non lo avessi comprato. La risposta più razionale che possa darmi è che sarei tale e quale, può una semplice rivista cambiare il carattere e le scelte di un individuo? Beh, non lo so, ma sono propenso al dire sì. Grazie a Console Mania mi sono infiltrato, con grande curiosità, nel mondo dei videogiochi, un mondo che mi ha impedito di frequentare certi ragazzi (è inutile specificare le cause), ma che dall'altra parte mi ha donato quelli che adesso sono i miei più cari amici, sia vicini che lontani. Forse senza CM sarei ancora il ragazzo più pigro del sistema solare (così mi consideravo, e ringrazio ancora la persona che mi ha svegliato); forse, se avessi risparmiato piuttosto che sperperare in videogiochi e affini, avrei un cospicuo conticino alla posta; forse ancora avrei potuto liquidare la stessa cifra (e qualcosa di più, immagino) in qualcosa di tanto eccitante, allucinante ed estasiante quanto Earthworm Jim, ma decisamente molto meno salutare (certo che, per evitare di commettere errori irreparabili, nella vita bisogna avere, oltre che alla testa, un bel po' di fortuna...).
Poco male se non riuscirò mai a sapere come sono i me stessi alternativi, non posso certo lamentarmi del presente. Molto probabilmente quel poco di maturità che ho non l'ho acquisita grazie ai videogiochi, ma di certo sono maturato videogiocando, e questa è una cosa cui penso con molto piacere; inoltre ho un grande sogno, un sogno che mi avete regalato voi. Grazie!
Prima di concludere: un grazie particolare a Dave per l'autografo che mi è inaspettatamente arrivato (naturalmente grazie anche all'intermediaria...), un saluto a quel simpaticone del BDM [che quando leggerete queste righe non sarà più con noi, ma con un rivista di computer concorrente NdAlex] e un appello: SARA, NON MI ABBANDONARE!
Ciao, e altri cento di questi mesi!

El Pedro

52 numeri, a onor del vero, possono sembrare anche pochi. In fondo noi li abbiamo sempre vissuti con la fretta di chi deve ultimarli in tempo utile affinché le uscite non ritardino, e questo purtroppo ci lascia poco tempo per pensare alle infinite mutazioni che possono essere avvenute in questi cinque anni. Cinque anni, possibile? Eppure è così: quando iniziammo a lavorare sul primo numero di ConsoleMania, Dave e io avevamo appena finito la quarta liceo, eravamo da poco maggiorenni, eravamo alle prese con tutti i problemi dell'adolescenza, e viaggiavamo in motorino - col casco - vivendo ruoli che oggi ci sembrano così lontani, così diversi da quelli attuali da sembrarci alieni. Le console di allora, i giochi di allora, le emozioni di allora davanti al primo Sonic per Megadrive o di fronte a California Games per Lynx, tutto è stato inghiottito senza che effettivamente potessimo rendercene conto. Le lettere demenziali, le lotte fra sistemi, le gare a chi aveva più problemi... il fondino giallo... le console fotografate in copertina... è strano come in cinque anni possa cambiare tutto quanto. Ecco perché diciamo che in ogni momento vale sempre la pena di vivere con gli occhi bene aperti, per fotografare tutto e ricordare tutto. Un giorno, ne siamo sicuri, ci servirà. Non hai bisogno di una risposta: tu hai già lottato, e per chi ha appena messo giù le armi, c'è sempre qualcuno che deve impugnarle. Come nella lettera che segue.

ALLA RICERCA DELLA PROPRIA PERSONALITÀ

Ciao Paolo, come va? Spero bene e quindi il contrario di

BOVAS'HARDCAFE'

me, dato che io sto male e vorrei solo morire. Questa è una di quelle giornate (ma non solo questa) in cui mi piacerebbe distendermi sopra il letto e inghiottire pastiglie ignote, i cui effetti sui soggetti non malati sono ignoti (ma si possono immaginare). Io sono Poppy, ho 14 anni e frequentavo la scuola di grafica pubblicitaria a Grattosoglio. Ho tanti di quei problemi che la mia vita è diventata un incubo, il primo è di essere nata. Sono sola, e con questo non intendo solo sentimentalmente, ma anche in fatto di amicizie. Fino alla terza media erano gli altri a evitarmi, ora sono io che li evito. E non a causa loro (sono fantastici, colgo l'occasione per salutare chi legge CM, il mitico Ciccio, Ste mon amour - se lo sapesse - lo sa, lo sa... - e Annalisa!), ma per i miei! Il motivo è semplice: i miei non mi fanno uscire, ora che mi hanno fatto abbandonare la scuola sono tutto il giorno a casa, mi insultano, mi picchiano, ecc... Evito gli amici perché poi, com'è successo, li perdo. Ora sono in contatto (di nascosto) con Annalisa, gli altri non li sento più, ma ora voglio loro troppo bene per perderli! Il fatto è che i miei oltre che egoisti sono anche maschilisti, in tutto e per tutto appoggiano solo mio fratello, di 16 anni. Il fatto è che io sono sensibile, forse troppo, ed esageratamente timida, e non reagisco mai. Questo complica le cose. Per di più vengo continuamente insultata, con aggettivi molto sgradevoli, ho già tentato il suicidio, ma loro non l'hanno mai saputo, e sono pure scappata di casa, raccontando poi di aver bigiato la scuola e di essermi persa. Voi di sicuro non mi crederete, non sarebbe la prima volta che qualcuno non mi crede. Ho molti interessi, ma non si concretizzeranno mai, ad esempio vorrei diventare una disegnatrice di fumetti (la mia passione). (...)

Il fatto è che io dai miei non pretendo molto, solo un po' d'amore, non voglio certo andare in discoteca (bleach!) o uscire la sera (wow!). Vorrei corrispondere con qualche lettore, ma non mi è permesso. Non mi resta che farla finita... Questa comunque è la frase che mi ha permesso di non abbattermi mai: "Sorridi anche se è un sorriso triste, perché più triste di un sorriso triste c'è la tristezza di non saper sorridere". Ancora un megastritolante abbraccio a Paolo, vostra

Poppy

Cara Poppy, la tua è una di quelle lettere che pesano come un macigno, e non ti nascondo una certa difficoltà a risponderti, se non altro per i mille complimenti che mi hai fatto (e che ho tagliato, perché volevo tenerli solo per me e non renderli pubblici. Grazie, sono commosso) e per la grande importanza che potresti dare a queste poche righe. Purtroppo la tua situazione famigliare è quella che è, inutile che io ti compianga o che altri lettori manifestino la loro compassione, e tu a 14 anni, timida, sensibile, forse un po' troppo timorosa, puoi veramente poco contro quei due "giganti" privi, a tuo dire, di qualsiasi sentimento e di umana comprensione. Ma vedi, l'adolescenza è un periodo difficilissimo per tutti, in primis per chi di mestiere fa il genitore: improvvisamente la loro bambina non è più una bambina, ma è ancora troppo giovane per essere grande, col carico di responsabilità e col trattamento duro che ciò comporta. E allora cambiano le reazioni a ciò che questa "figlia sconosciuta" può combinare, a volte in modo troppo permissivo, a volte in modo (è il tuo caso) schizofrenico. Da una parte si pretendono da te comportamenti che non sono più quelli di una bimba, e dall'altra ti soffocano con una campana di vetro iperprotettiva che ti permette sì di non fare errori di cui potresti pentirti, ma che inevitabilmente si trasforma in una prigione che non ti permette neppure il confronto con te stessa. Ma tu, coi pochi mezzi che hai a tua disposizione, ti stai già ribellando: lo fai scrivendo lettere di nascosto, magari anche la qui presente è clandestina. Ed è questa la strada giusta, perché nessun genitore ha mai concesso la libertà ai propri figli, tocca loro guadagnarsela (a volte a suon di insulti e ceffoni) strappando poche ore di libertà alla volta, magari comportandosi in modo da guadagnare la fiducia dei matusa. "La nostra Poppy sta crescendo", è questa, in sostanza, la non facile verità a cui i tuoi devono rassegnarsi. Perché non puoi tenere nemmeno un po' di corrispondenza? Perché non puoi mai frequentare i tuoi amici? Possibile che ti tengano a casa tutto il giorno, così, inutilmente, senza neppure darti la possibilità di cercarti un lavoro? Cos'hai fatto di tanto grave da meritare un simile castigo? Io spero che in famiglia esista quel piccolo spiraglio di dialogo sul quale tu possa lavorare, a lungo, costantemente, in modo che diventi un buco enorme. Capacità che, nelle poche righe che mi hai scritto, dimostri di avere dalla prima all'ultima, e che non devi per nessun motivo buttare via.

Se puoi, torna a scuola: non hai spiegato perché i tuoi ti impediscano di frequentarla. Perché costa troppo? Cerca una scuola pubblica. Perché i risultati erano scarsini? Può capitare, chiedi una seconda possibilità e dacci dentro più che puoi. Perché una volta hai detto di aver bigiato quando in realtà volevi solo fuggire da una famiglia troppo soffocante e ossessiva? Dovevi dirlo subito, altro che "mi sono persa". So che è difficile, so che poi ci son le botte di chi, ottuso, non capisce. Ma nella lotta per costruire il proprio spazio nella società, siamo noi i primi a doverci svegliare. "Mamma, io non ce la faccio più! Sto soffocando!", è davvero così difficile? Sono i tuoi genitori, non sono due marziani, anche se tante volte possono sembrarlo.

Purtroppo il rapporto con chi ci ha dato la vita non è mai facile, perché cambiano i tempi, cambiano i costumi, cambiano le generazioni che sono sempre un gradino più sveglie delle precedenti. Mi fa orrore pensare che nella Milano del 2000, a pochi passi dalla civiltà moderna, possa ancora esistere una di quelle famiglie dove ai genitori tutto è permesso, dove i figli sono irrimediabilmente succubi e le figlie costrette a ogni tipo di angheria. Se questo fosse il tuo caso, cara Poppy, credo che l'unica soluzione sarebbe rivolgersi alle autorità. Perché impedire ai propri figli di prendere un po' d'aria, cara mia, non è semplice "repressione educativa", è sequestro di persona. Tuttavia non credo che i tuoi arrivino a tanto, sebbene il fatto che tu abbia tentato il suicidio e che loro neanche se ne siano accorti, mi dà molto da pensare. È possibile persino che tu, dicendo "Ho pure cercato di ammazzarmi!" ottenga in cambio solo un raggelante "Peccato che non ci sia riuscita!". In tal caso puoi pure smettere di avere del rispetto per loro, e puoi cominciare ad averne di più per te stessa: loro dovranno tornare a meritarselo, tu saresti al confronto una creatura stupenda. Ad ogni modo, non tentarci mai più: la prossima volta potresti non essere così fortunata da sbagliare.

C'ERANO UNA VOLTA LE 200 LIRE...

Illustrissimi Bovas, come posso aprire questa lettera se non ringraziando tutta la redazione di questo stupendo veicolo di informazione? Perciò: grazie, grazie, grazie per i quattro anni e mezzo di Console Mania che ci avete regalato (o, più precisamente, venduto)! Quasi cinquanta numeri sono stati per me (come per tutti i vostri lettori più accaniti) una vera e propria guida all'interno dell'universo videoludico, grazie a loro mi sono fatto una solida cultura in materia, seguendo i vostri consigli ho sempre speso bene i miei soldi e, più di una volta, ho sognato (e sbavato) davanti a quelle stupende foto (anche senza didascalie).

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

DREAM LAND

ORDINA AL

0541/786496

FAX 0541/786621

centro videogames modellismo e giapponeserie

47037 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621

CONSOLE

Sony Playstation Jap	L. 689000
Sony Playstation Jap + game	L. 759000
Sega Saturn Jap	L. 749000
Sega Saturn Jap + game	L. 799000
Super Famicom	L. 270000
S. Nes Scart U.S.A.	L. 250000
Mega Drive II Jap	L. 220000
Game Gear Color + 2 Game	L. 240000
Game Boy Color + Game	L. 130000
Nomad - Sega	L. 389000

ATTENZIONE!
NON ESISTE PIU' INCOMPATIBILITÀ PER IL TUO PSX!

CHIAMACI!

PSX JAP

Blood Game	L. 149000
Bio Hazard	L. 169000
Cyberia	L. 159000
Champion Wrestler	L. 159000
Destruction Derby	L. 149000
Doreamon	L. 159000
Fire Prowrestling Iron Slam 96	L. 159000
Final Match Tennis	L. 109000
Hard Rock Cab	L. 159000
Gundam	L. 169000
Gex	L. 159000
Goemon	L. 149000
Gradius deluxe Pack	L. 189000
Lode Runner	L. 149000
Namco Museum 2	L. 169000
Policenauts	L. 80000
Puzzle Bubble II	L. 159000
Ridge Racer Revolution	L. 149000
Rayman	L. 129000
Sailor Moon	L. 159000
Snatcher	L. 149000
Street Fighter Zero	L. 159000
Toshinden II	L. 179000
Tekken II	L. 189000
Vampire Hunter	L. 149000

OFFERTISSIME A L. 70000

Aquanaut's Holiday	Motor Toon
Cyber Sleed	Night Striker
Cyber War	Powerful Baseball '95
Dragon Ball Z	Street Fighter Real Battle
Jumping Flash	Total Eclipse Turbo
Magic Beast Warriors	Victory Zone
Metal Jacket	

SUPERNES SUPERFAMICOM

Addams Family	L. 90000
Batman Forever	L. 129000
Boogerman	L. 119000
Breath of Fire II	L. 129000
Chrono Trigger	L. 159000
Cutthroad Island	L. 149000
Doom	L. 129000
Demolition Man	L. 109000
Donkey Kong Country 2	L. 159000
Dracula XX	L. 129000
Dragon Ball Z III	L. 90000
Dragon Ball Z V Iper Dimension	L. 175000
Earthworm Jim 2	L. 109000
Final Fantasy III	L. 139000
Final Fight III	L. 129000
Front Mission	L. 109000
Front Mission II	L. 139000
Formation Soccer Serie A '95	L. 109000
Yoshi's Island	L. 119000
Human Grand Prix IV	L. 129000
Killer Istinct	L. 119000
Goemon III	L. 149000
Gundam Wing Endles Duel	L. 169000
Mario Pickoss	L. 109000
Mortal Kombat III	L. 119000
NBA Live '96	L. 119000
Parodius 3	L. 139000
Perfect Eleven II	L. 139000
Ranma 1/2 4	L. 90000
Separation Anxiety (Spider Man)	L. 129000
S.O.S. Sink or Swim	L. 129000
Sailor Moon Super	L. 159000

MEGA DRIVE

Aladin	L. 99000
Batman Forever	L. 110000
Demolition Man	L. 109000
Dragon Ball Z	L. 70000
Earthworm Jim 2	L. 90000
Fatal Fury II	L. 70000
FIFA Soccer '95	L. 50000
FIFA Soccer '96	L. 75000
John Madden '96	L. 109000
Micro Machine '96	L. 109000
Mortal Kombat III	L. 75000
NHL Hockey '96	L. 109000
NBA Live '96	L. 109000
Pete Sampras Tennis '96	L. 70000
Slam Master	L. 109000
Sailor Moon	L. 70000
The Punishier	L. 109000
WWF Wreste Mania	L. 70000
Warlock	L. 90000
Virtua Racing	L. 85000

NEWS PSX

Drift King
Motor Toon 2
Rockman X 3
Jumping Flash 2
Captain Tsubasa

NEWS SATURN

3x3 Eyes
Rockman X 3
Sonic Wings Special
Dragon BallZ
Metal Black

SATURN JAP

Cyberia	L. 109000
College Slam	L. 139000
Daytona	L. 129000
Death Mash	L. 119000
Gradius Deluxe Pack	L. 129000
Ghota II	L. 139000
Gunbird	L. 109000
Golden Axe the Duel	L. 99000
Gundam	L. 139000
Guardian Heroes	L. 119000
Horror Tour	L. 129000
Hokuto no Ken	L. 119000
Hi-octane	L. 109000
Hang on GP 95	L. 109000
Isto è Zico	L. 109000
King of Fighters 95	L. 149000
Lupin III	L. 119000
Panzer Dragon	L. 119000
Robo Pit	L. 109000
Return to Zork	L. 109000
Rayman	L. 99000
Street Fighter Zero	L. 109000
Sega Rally	L. 99000
Suiko Embo II	L. 119000
X-man	L. 129000
Thunderhawk I I	L. 129000
Victory Goal 96	L. 129000
Virtua Cop	L. 129000
Virtua Fighter II	L. 129000
Vampire Hunter	L. 119000
Virtual Casinò	L. 129000
The Tower	L. 139000

OFFERTISSIME A L. 60000

Black Fire	Mortal Kombat II
Clockwork Knight 1+2	Master Golf
Dark Seed	Ninku
Fifa 96	Quantum Gate I
Galaxy Fighter	Race Drivin
Greatest Nine	Revolution X
Hat Trick Hero	Street Fighter R.B.
King of Boxing	Theme Park
My Best Friends	Toshinden

3DO

Alone in the Dark	L. 50000
Alone in the Dark 2	L. 50000
Bounty Hunter	L. 50000
Burning Soldier	L. 50000
Crime Patrol	L. 50000
Corpse Killer	L. 50000
Demolition Man	L. 50000
Yu Yu Hakusho	L. 50000
Jammit	L. 50000
Immercenary	L. 50000
Lemmings	L. 50000
Mega Race	L. 50000
Mad Dog II	L. 50000
Mazer	L. 50000
NFL Madden Football	L. 50000
Night Trap	L. 50000
Panzer General	L. 50000
Rise of the Robots	L. 50000
Shadow	L. 50000
Space Ace	L. 50000
Supreme Warrior	L. 50000
Sailor Moon	L. 50000
Slam en Jam	L. 50000
Samurai Shadown	L. 50000
Shock Wave	L. 50000
Super Wing Commander	L. 50000
Super Street Fighter	L. 50000
Virtual Stadium 95	L. 50000

OLTRE 1000 TITOLI PER GAME BOY E GAME GEAR !!!

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

BOVAS'HARDCAFE'

Finiti gli elogi (pienamente meritati), prima di passare alle domandine canoniche, diventate ormai il secondo incubo ricorrente (il primo è Alex) dei redattori, vorrei esprimere in forma scritta qualche considerazione personale (mi stupisco di come sia riuscito a mettere insieme una frase così): finalmente le software house hanno imparato a usare la bussola (come metafora fa pietà, lo ammetto!)! Voglio dire cioè che hanno capito come ci si deve orientare per accontentare le varie categorie di videogiocatori: si sono resi conto che mettendo in commercio delle piattaforme a 32 bit così costose (il mio salvadanaio sta ancora piangendo) era necessario creare giochi che interessassero (e divertissero) anche quella fascia d'utenza più matura. E così, oltre a sfornare i classici giochi super elaborati, hanno provato a risvegliare in loro (gli utenti maturi) i dolci ricordi delle serate passate, durante l'adolescenza, a infilare una moneta da L. 200 dopo l'altra (bei tempi) nel coin-op del bar sotto casa, dando vita a raccolte di pietre miliari del videogioco, come ha fatto la Namco. In fondo si sono solo ricordati che i videogiochi sono nati per divertire la gente.
Spero di non avervi annoiato perché adesso, infatti, potrete sfogarvi con le mie fatidiche (rullo di tamburi) domandine:
1) Sony PlayStation: maschietto o femminuccia?
2) Siete proprio sicuri che Shizumaro Hisame (Samurai Shodown III) sia l'unico sopravvissuto allo sprofondamento di Antartide e non Atlantide. (vedi console Mania N. 50, pg. 107)
3) Secondo voi le generazioni future vedranno mai il N64?
4) Quali sono i vostri gusti per quanto riguarda i fumetti?
5) Che fine ha fatto il vostro CYC 144?
6) Qual è lo strumento di tortura preferito da Alex?
Beh, ho finito (in realtà le domande erano 50 ma poi ho pensato alle vostre maledizioni e ho lasciato perdere). Spero di vedere la mia lettera pubblicata... Ancora tanti complimenti.

Hammer.

Caro il mio "martello", ti ringrazio innanzitutto per i complimenti, che ovviamente, sono sempre molto graditi... Beh, insomma siamo un po' tutti narcisisti, non è forse vero? Niente da dire sulle tue considerazioni personali, prova comunque a leggere la lettera seguente, che afferma l'esatto contrario di quanto tu sostieni... Ora, visto che immagino tu sia molto ansioso di conoscere le risposte ai tuoi drammatici interrogativi, tralascio ogni altro indugio e passo a risponderti:
1) Per me si dice IL PlayStation, anche se ho notato che Paolone e altri preferiscono chiamarlo LA PlayStation... Ma d'altronde Paolone cerca di assegnare connotati femminili a ogni cosa (che sia depravazione la sua? Mah!), quindi non so se sia poi una voce così attendibile... Comunque, non c'è una regola precisa che ne determini il "sesso", chiamalo/la un po' come ti pare... [Fonti redazionali molto autorevoli - io - suggeriscono un ER PlayStation o, in sostituzione, 'A PlayStation. NdAlex].
2) Chi può dirlo?
3) Se andiamo avanti così... Beh, in fin dei conti la speranza è l'ultima a morire...
4) Ti posso dire quello che piace a me, visto che non conosco i gusti di tutti gli altri redattori... Praticamente adoro quasi tutti i generi di fumetti, da quelli Disney (Paperino & C.), a quelli italiani, americani e nipponici. Il mio idolo rimane comunque l'impareggiabile Lobo, che leggo rigorosamente nella versione americana...
5) [È stato prima tramutato in 166 poi, siccome evidentemente molti tra i lettori che se ne servivano hanno ignorato il cambiamento, è stato soppresso per una improvvisa mancanza di chiamate. Siete costretti a tornare alle lettere... NdAlex].
6) Se stesso...

I VIDEOGIOCATORI SI FANNO TURLUPINARE?

Salve, sono il dottor Darwinbee e seguo ConsoleMania dal primo numero (quello con Rainbow Island in copertina). Seguo invece i videogiochi da molto più tempo, 12 anni per l'esattezza; li ho infatti visti evolversi sotto i miei bulbi oculari senza nemmeno rendermene conto... Ora che sono diventato molto più cosciente mi accorgo però di come siano cambiati i tempi e di come, allo stesso tempo, non siano cambiati affatto. Molti infatti cominciano a interrogarsi sull'effettivo miglioramento del contesto videoludico, uscendo con frasi (s)fatte del tipo: "Non fanno più i videogiochi di una volta!". E meno male dico io! Volete paragonare Karate Champ a Tekken? La storia è storia, ma tale deve rimanere! I volumi di Namco Museum potranno piacere, con rispetto parlando, ai nostalgici dei tempi antichi o a chi aveva qualche legame affettivo con i giochi in questione, non certo a chi cerca qualcosa di nuovo o all'ultimo grido. La politica dei revival applica poi da molto case (Taito e Namco) è un altro discorso. Io lo definirei un audace tentativo di coniugare il vecchio e il nuovo a scopi di lucro. A prescindere dai risultati il fine rimane sempre quello. La Taito era partita cinque anni fa con Space Invaders '91 e aveva ottenuto un più che discreto risultato. Incoraggiata ci ha riprovato di recente con l'ormai stranoto Bubble Bobble II e con il meno noto, ma altrettanto eccellente, Elevator Action Returns. La Namco dal canto suo è sempre più decisa a non far morire la sua palla gialla: era partita anch'essa molti anni fa con Pac-Man, più di recente ha prodotto un Pac-People con l'inedita opzione di gioco in coppia. L'altro giorno ho visto l'ultimo atto del dramma: una repellente versione dell'originale con un'idea di tridimensionalità, tanti gadget modernissimi (pattini a rotelle, scarpette alate, casco da football) e una giocabilità che poco o nulla ha a che spartire con quella del capostipite della Pac-Family. Non è di revival, né di poligoni che abbiamo bisogno, ma di buoni giochi, punto e basta!

Dr. Darwinbee

Come avevo preannunciato nella risposta precedente, questa lettera si lamenta delle software house per lo stesso motivo per cui le stesse vengono elogiate da Hammer. Cosa ci suggerisce questo? Beh, direi innanzitutto che i gusti possono essere anche molto vari... A prescindere comunque dal fatto di chi abbia ragione, se di ragione si può parlare, tengo a sottolineare una cosa: i videogiocatori non sono di certo esseri passivi che acquistano quello che il mercato propone, anzi, semmai il contrario, ovvero: un gioco non vi piace? Una serie di giochi (come i revival) non vi ispira? Bene, allora non acquistateli, e vedrete che nessuna software house cercherà più di propinarveli! La cosa è molto semplice, non trovate?

ELUCUBRAZIONI ENDOERGONICHE DUE (LA VENDETTA)

Bovini Bovas, ho (quasi) 19 anni e vi scrivo per approfondire un argomento toccato superficialmente nella Microposta del numero 48: qualcuno fermi gli ambientalisti! Non se ne può veramente più: la maggior parte (non voglio generalizzare) sono degli ipocriti incredibili, capaci di disprezzarti perché hai un albero di Natale vero, che magari dopo ripianti come ho fatto io, mentre loro hanno quello di plastica (qualcuno dovrebbe spiegargli come si produce la plastica) o che ti tormentano la vita per chissà quale sperduto animale di chissà quale isola caraibica mentre Milano è sommersa dall'immondizia e migliaia di persone, non animali, si noti la differenza (ma ci sarà, poi, tutta questa differenza?), muoiono di fame davanti ai loro occhi. Hanno

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL/FAX039/2720499

TEL.039/2720499

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

MEGADRIVE

MEGADRIVE+NBAJAM L.189.000
ART OF FIGHTING L.69.000
ALIEN SOLDIER L.55.000
BATMAN FOREVER L. 85.000
BOXE LEG.OF THE RINGL.59.000
CASTLEVANIA L.64.000
COMIX ZONE L.95.000
CORPORATION L.39.000
DESERT DEMOLIT. L.95.000
DYNAMITE HEADDY L.49.000
DONALD DUCK 2 L.95.000
DRAGON BALL Z L.69.000
EARTHWORM JIM 2 TEL
ECCO THE DOLPHINE 2 L.64.000
ETERNAL CHAMPION L.54.000
FATAL FURY 2 L.75.000
FIFA 96 TEL.
FLASHBACK L.69.000
GLOBAL GLADIATORS L.49.000
INT. S.STAR SOCCER TEL.
LANDSATALKER L.69.000
LIGHT CRUSADER L.69.000
LION KING L.69.000
KAWASAKY S.BIKE L.69.000
MICKEY MANIA L.64.000
MICROMACHINES 96 L.99.000
MISS PACMAN L.59.000
MORTAL KOMBAT L.45.000
MORTAL KOMBAT 2 L.79.000
MONSTER WORLD 4 L.49.000
N.MANSELL'S WORLD CH. L.69.000
NBA JAM L. 39.000
NBA JAM T.E. L.79.000
NBA LIVE 96 L.115.000
OTTIFANTS L.59.000
OUTRUNNERS L.59.000
PAGEMASTER L.63.000
PHANTASY STAR IV TEL
POWER RANGER L.69.000
PSYCO PINBALL L.69.000
PROBOTECTOR L.59.000
PUYO PUYO L.49.000
ROCKET KNIGHT ADV. L.49.000
SAILOR MOON L.59.000
SAMURAI SPIRIT L.64.000
SEAQUEST DSV TEL
SHINING FORCE II TE
SPOT GOES TO HOLLYWWOD TEL
SKYD MARKS TEL
SYNDACATE L.59.000
SMOORF I PUFFI L.79.000
SOLEIL L.88.000
SONIC 2 L.45.000
SONIC 3 L. 59.000
SONIC & KNUCKLE L.69.000
SONIC SPINBALL L.59.000
S.SHINOBI 2 L.45.000
STREETFIGHTERII C.E. L.55.000
SMOORF I PUFFI L.79.000
S. STREET FIGHTER II L.79.000
STORY OF THOR L.69.000
STREET OF RAGE 3 L.64.000
THE PUNISHER L.69.000
THEME PARK L.115.000
THUNDER FORCE 4 L.49.000
TOY STORY L.110.000
TOUGHMANCONTEST L.59.000
VIRTUA RACING L.64.000
WORLD CUP USA 94 L.45.000
WWF RAW L.59.000
X-MEN 2 L.79.000
WEAPON LORD TEL
JOYPAD 6T URBO L.35.000
MEGA KEY 3 L.29.000
MULTITAP 4P L.69.000
JOYSTICK 6T L.59.000
N. 2 JOYPAD INFRAROSSI L.69.000

MEGADRIVE

DESERT STRYKE L.39.000
F1 GRAND PRIX L.45.000
POPULOUS L.45.000
SLAM MASTER L.69.000
SPIDERMAN X-MEN L.59.000
SWORD OF VERMILLION L.39
TASKFORCEHARRIER L.59.
TINY TOON ACME ... L.59.000
WORLD HEROS L.69.000

GIOCHI MEGACD

BARI ARM L.49.000
BATTLECORPS L.45.000
DRAGON'S LAIR L.69.000
DUNE L.45.000
ECCO 2 L.75.000
ETERNAL CHAMP. L.89.000
FAHRENHEIT L.75.000
FINAL FIGHT L.39.000
F1 HAVENLY SIMPH. L.49.000
GROUND ZERO TEXAS L.45.000
LETHAL ENFORCE+GUN L.69
LETHAL ENFORCE 2 L.59.000
MYSTERY MANSIONL.59.000
MONKEY ISLAND L.45.000
NBA JAM L.45.000
POWER RANGER L.59.000
PRINCE OF PERSIA L.39.000
RACING ACE L.69.000
SHINING FORCE CD L.65.000
THUNDERHAWK L.49.000
TOMCAT ALLEY L.49.000
SAMURAI SHOWD. L. 69.000
SONIC CD L.49.000
SILPHHEED L.49.000
SOULSTAR L.59.000
LORD OF THUNDER L.89.000
SLAM CITY L.49.000
WING COMMANDER L.45.000
WWF RAGE IN THE CAGE L.39

GAME GEAR

BATMAN RET. L.39.000
COLUMS L.39.000
DYNAMITE HEADDY L.45
PROSTRYKER94
SOCCERL.39.000
ECCO 2 L.39.000
HOLYFIELD BOXING L.39
JUDGE DREDD L.39.000
STARGATE L.39.000
TAZMANIA 2 L.39.000
WIMBLEDON TENNIS L.39
SMPRAS TENNIS L.39.000
GAME GEAR L.214.000

PC CD ROM

ACTUA SOCCER L.87.000
ALIENS L.89.000
FADE TO BLACK L.99.000
HOMEWORLD L.39.000
LITTLE BIG ADV. L.69.000
MORTAL KOMBAT 3 L.89
PATRICIAN L.39.000
POWER DRIVE L.29.000
REBEL ASSAULT2L.107.000
RETURN TO ZORK L.39.000
SHERLOCK HOLMES 3
THE MEANS WAR L.75.000
7TH GUEST L.39.000

SUPERNINTENDO
SUPER FAMICOM

PICCHIADURO

DRAGON BALL Z 3 L.99.000
FINALFIGHT3 L.135.000
RANMA1/24 L.99.000
SAILORMN L.89.000
SDHYRIUEN L.69.000
S.PUNCH OUT
L.69.000
UNDERCOVER COPS L.99.000
WEAPON LORD L.126.000
FIGHTER HISTORY 2 L.119.000
FINAL FIGHT 2 L.72.000
FINAL FIGIT 3 L.137.000
CLAYFIGHTER 2 L.75.000
KILLER INSTINCT L.89.000
KING OF DRAGON L.69.000
MORTAL KOMBAT 2 L.89.000
POWER INSTINCT L.69.000
SAMURAISHOWDOWN L.83.000
SLAM MASTER L.69.000
WORLD HEROS 2 L.79.000

SPORTIVI

CAPITAN TSUBASA J TEL
DIRT TRAX FX TEL
F1 POLE POSITION L.79.000
F1 ROC 2 L.79.000
FIFA 96 L.109.000
NHL 96 HOCKEY L.99.000
INT. S.STAR SOCCER DELUXE T.
S.MARIO KART L.89.000
STREET RA
L.69.000ROADRAIOT 4WD
L.69.000
S.OFF ROAD RALLY L.69.000
TECMO S.BASKETBALL L.67.000
WINTEROLYMPICSGAMESL.69.00
WORLD LEAGUE SOCCERL.69.000
ZICO SOCCER L.39.000

PLATFORM/AZIONE

DEMON'S CREST L.69.000
DONKEY KONG COUNTRY 2 TEL
EQUINOX L. 59.000
HAGANE L.89.000
JUDGE DREDD L.89.000
JUNGLE BOOK L.89.000
YOSHI ISLAND L.119.000
MARIO ALL STAR L.79.000
MEGAMEN X L.69.000
MEGAMEN X 2 L. 99.000
MEGAMAN X 3 L.139.000
MICKEY MOUSE II L.119.000
POCKIE & ROCKY 2 L.69.000
TOY STORY TEL

VARIE/RPG/AZION

ALIEN 3 L.69.000
ADDAM'S FAMILY VALUE L. 79
AXELAY L.69.000
BRAIN LORD L.69.000
BREAK THRU TETRIS L.79.000
BREATH OF FIRE 2 USA
CHRONO TRIGGER USA TEL
DOOM L.79.000
EARTH BOUND L.119.000
EYE OF THE BEHOLDER L.69.000
FRONT MISSION L.109.000
FRONT MISSION 2 L169.000
ILLUSION OF TIME L.69.000
PINBALL DREAMS L.75.000
PINBALL FANTASIES L.75.000
POPULOUS L.69.000
PUZZLE BOBBLE L.85.000
ROMANCE OF 3 KINGDOM III
STAR TREK NEXT GENER.L.79.000
S.MARIO RPG TEL
S.METROID L.59.000
TOTAL CARNAGE L.59.000
TURN & BURN L.79.000
WILD GUNS L.69.000
ZELDA L.59.000

ACCESSORI S.NINTENDO

ACTION REPLY 23 L.99.000
JOYPAD 6 TASTI TURB L. 35.000
JOYPAD INFRAROSSI L.49.000
CAVO SCART SFC/SNEL.23.000

GIOCHI SATURN

SATURN+CD DEMO L.650.000
ALONE IN THE DARK 2 L.129.000
ASTAL L.59.000
BATTLE MONSTER L. 69.000
BOMBERMAN L.129.000
BUG L.99.000
CYBERIA L.135.000
CLOCKW. KNIGHT 1*2 L.129.000
DAYTONA USA L.89.000
DARIUS GAIDEN L.109.000
DARK LEGEND 2 L.135.000
DARK SAVIOR L.149.000
DEATH MASK L.165.000
DRAGON BALL Z L.125.000
EVANGELION L.135.000
FATAL FURY 3 TEL
F1 LIVE FORMATIONL.129.000
FIFA 96 L.119.000
FIGHTING VIPERS TEL.
GALAXY FIGHTER L109.000
GEBROCKERS L.129.000
GOLDEN AXETHEDUELL.109.000
GRAN CHASER L.69.000
GUARDIAN HEROS L.129.000
GULLIVER BOY TEL
GUNDAM L.129.000
GUN GRIFFON L.129.000
JHONNI BAZOOKATONE L.109
HANG ON PG 95 L.129.000
HI OCTANE L.115.000
HOKUTO NO KEN L.129.000
LUPAN III TEL
KING OF FIGHTER 95 TEL
X-MEN L.129.000
LAYER SECTION L.129.000
LEGEND OF THOR TEL
METAL FIGHTER MIKU L.69.000
MYSTERIA L.99.000
MORTAL KOMBAT 3 TEL
NBA JAM T.E. L.119.000
NBA LIVE 96 L.135.000
NHLALLSTAR HOCKEYL.115.000
PANZER DRACON L.79.000
PANZER DRAGON 2 L.109.000
RAYMEN L.119.000
RAY EARTH L.95.000
RISE OF THE ROBOTS 2 TEL
SEGA RALLY L.115.000
SIM CITY 2000 L.129.000
SNATCHER L.135.000
SONIC WING SPECIAL L.129.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
STREET FIGHTER R.B. L.79.000
STREET FIGHTERZEROL.129.000
STREET FIGHTER ANIMATED T.
GREAT SUBMARINE WAR L.129
THE TOWER TEL
TOSHINDEN S L.125.000
TRUE PINBALL TEL
TWEEN BEE YAHO L.69.000
VAMPIRE HUNTER L.109.000
VICTORY GOL 96 TEL
VIRTUA FIGHTER 2 TEL
VIRTUAL CYBER TROOPPER TE
VIRTUAPHOTO STUDIO TEL
VIRTUAL HYDLIDE L.69.000
VIRT. OPEN TENNIS L.149.000
VIRTUA COP+PISTOLA TEL
VIRTUA RACING L.115.000
VIRTUA STRYKER TEL
WING ARMS L.129.000
WIPE OUT TEL
WORLD FIGHTING TEL
ACTION REPLY L.119.000
JOYPAD SEGA L.59.000
JOYPAD SEGA INFRAROSSI
L.74.000 - L.129.000 2 PZ
JOYPAD L.49.000
VIRTUAL STICK L.119.000
VOLANTE ARCADE L.169.000
ADATTAT. USA/JAP/EUR L. 59
MULTITAP L.110.000
RIVISTA SATURN FAN L.35.
RIVISTA + CD L.59.000
PISTOLA II° PLAYER L.89.000

PLAYSTATION

PLAYSTATION JAP MODIFICATA USA/JAP/EURO L.699.000
ACTUA SOCCER L.115.000
ALIEN TRILOGY L.129.000
BIO HAZARD TEL
CHORO Q RALLY TEL
CYBERSPEED L.119.000
DOOM L.115.000
DRAGON BALL Z L.149.000
GUNDAM VERS. 2.0 TEL
GUNNERS EVEN L.109.000
HYPERFINAL M.TENNIS
IMPACT RACING L.109.000
KING FIELD 2 L.149.000
MOTOR TOON GP 2 TEL
NAMCO MUSEUM 2 L.149
NHL FACE OFF L.129.000
NEED FO SPEED L.115.000
POLYGON DRIFT KING TEL
PUZZLE BOBBLE 2 TEL
RIDGE RACER REV. L.149
STREET FIGHTER ZERO
TOSHINDEN 2 L.149.000
TEKKEN 2 L.159.000
TWEEN GODESSES L.89.000
J.L PRIME GOLEXL.119.000
3X3 EYES L.119.000
SAILOR MOON S L.159.000
SIDE WINDER L.149.000
S.ROBOT WAR 4 L.159.000
TWISTED METAL L.119.000
VAMPIRE HUNTER TEL
VEHICLE CAVALIER L.149
WARRIOR OF FATE TEL
WINNING ELEVEN 2 TEL
JOYPAD PSX L.39.000
VOLANTE+PEDALIERA+ LEVA DEL CAMBIO TEL.
ADATTATORE USA/JAP/EUR
MODIFICA USA/JAP/EURO L.79.000

MEGA 32X

VIRTUA FIGHTER L.129
METAL HEAD L.99.000
MOTOCROSS L.89.000
VIRTUA RACING D.L.79.000
CHAOTIX L.109.00

NEO GEOCD

NEO GEO CD+5 GIOCHI L.750.000
ART OF FIGHTING 2 L.35.000
BASEBALL STAR 2 L.35.000
BLUES JOURNEY L.35.000
FATAL FURY SPEC. L.35.000
KARNOV'S REVEN. L.35.000
KING OF FIGHTERS 94 L.35.
MAGICIAN LORD L.35.000
NAM 75 L.35.000
NINJA COMMANDO L.35.000
NINJA COMBAT L.35.000
SAMURAI SHOWD. 3 TEL
SAMURAI SHOWD. 2 L.35.000
S.SIDE KICK 2 L.35.000
STREET HOPE L.35.000
TOP HUNTER L.35.000
TRASH RALLY L.35.000
VIEW POINT L.35.000
WIND JAMMERS L.35.000

cercato di sabotare il gran premio d'Italia per poco più di cento alberi e si sono incatenati ai tronchi pur sapendo che ne sarebbero stati ripiantati ben cinquecento: andate a incatenarvi in Amazzonia, lì servirebbe a qualcosa, non a Monza. Non lo fanno per un semplice motivo, perché sanno che, mentre a Monza le motoseghe si fermano, in Amazzonia brucerebbero ecologista e albero senza farsi troppi problemi [dev'essere un nuovo modello di motosega, quello che brucia gli alberi... NdAlex].
Ho l'impressione che abbiano perso di vista la reale portata delle cose: si accaniscono per qualcosa di irrilevante mentre trascurano i fatti più evidenti. Non parliamo poi delle manifestazioni antinucleari che, per inciso, non sono servite assolutamente a niente (invece di 8 esplosioni ne fanno cinque, ma non mi sembra molto rassicurante per chi vive vicino a Mururoa): innanzitutto noi Italiani dovevamo farci gli affaracci nostri, visto che i Francesi a Mururoa possono fare più o meno quello che gli pare e piace (non sto dicendo che sia giusto, ma che ne hanno il diritto) (certo... anche quello di inquinare con le loro scorie flora e fauna locale che, per inciso, potrebbero arrivare anche nel piatto in cui mangi... beh, buon appetito! NdP) e non dovevamo permetterci di mettere in atto quella pagliacciata all'ambasciata francese, a dir poco meschina, in secondo luogo dovremmo pensare che non basta aver votato il referendum contro il nucleare per essere al sicuro. Io abito in Friuli, a poco più di 100 Km da casa mia, in Slovenia, c'è una bella centrale nucleare e se un reattore scoppia le radiazioni non si fermano sicuramente al confine. Teniamo anche conto che una centrale nucleare, se costruita con tutti gli accorgimenti, senza metterci a lavorare Homer Simpson, è molto più sicura e meno inquietante di una normale centrale elettrica (avete presente SimCity? Non ditemi che andavate avanti con le centrali a carbone. OK, non c'entra niente, come non detto) (appunto... NdD). L'ipocrisia tocca il massimo quando acquistiamo l'energia elettrica prodotta dalle centrali nucleari francesi perché costa poco. Concludo con un messaggio a quelli che hanno la tessera di GreenPeace o del WWF: informatevi su quali siano i veri problemi e i veri rischi, e non manifestate contro questo e contro quello solo perché lo fanno tutti e, soprattutto, non provante neanche a toccare di nuovo il Gran Premio d'Italia (Ferrari forever, quest'anno vinceremo il mondiale, ne sono praticamente certo).

Vincenzo "Tus" Forchì

PS Non vorrei sembrare uno che generalizza troppo: con questa lettera non ho certo voluto dire "giochiamo a Doom con gli ecologisti", bensì "Pensate prima di protestare e rispettate anche le persone, non solo gli animali.

A leggere la tua missiva fino alla fine viene proprio da pensare che tu ce l'abbia così a morte con gli ambientalisti per la storia del Gran Premio d'Italia... Inutile dire che, se così fosse, beh, allora evito di pronunciarmi... Altrimenti ti esporrei il mio punto di vista, neutrale, visto che non faccio parte di organizzazioni naturaliste né tantomeno le disprezzo: che ci possano essere ipocriti in queste organizzazioni non ci piove, in fondo il mondo è pieno di persone ipocrite... Tra queste ci sono sicuramente quelli che ti criticano per l'albero di Natale et similia, ma non sono i soli... In fondo noi viviamo sulla Terra, e sono sicuro che a nessuno piacerebbe vivere in un clima post olocausto... Le manifestazioni sono un diritto del cittadino, e non sono mai inutili, anzi, a volte possono essere l'unico strumento per manifestare il proprio malcontento... Infine, non credo che la Francia possa e debba fare il cavolo suo a Mururoa o in Francia, visto che la cosa tocca, in modo diretto o indiretto, tutto il mondo. Ti piacerebbe mangiare un bel tonno radioattivo proveniente da Mururoa? Non credo proprio... Mi sembra di ricordare quella sorta di protesta proposta dal Andrea Orchesi tra le pagine di PC Action, ovvero boicottare tutto il software di provenienza francese... Beh, io ho silenziosamente aderito a questa silenziosa protesta...

BOVAS'HARDCAFE'

OBIETTIVITÀ O NON OBIETTIVITÀ? QUESTO È IL PROBLEMA!

Camera 1, fammi un primo piano! NON COSI' VICINO! OK, così va meglio... Vogliate scusarmi, questi sono gli inconvenienti di un personale economico. Il motivo per cui sto scrivendovi questa lettera riguarda un argomento già messo in luce da quel tarpano di Bad Cat: l'obiettività del recensore. Le vostre pagelle si dividono in quattro voci: grafica, sonoro, giocabilità e longevità, ma questo lo sapevate già. Ora, le prime due riguardano l'aspetto più materiale del gioco in questione, quello che balza subito agli occhi e alle orecchie. Le ultime due voci riguardano invece un aspetto più astratto del gioco, che si concepisce solamente giocandoci. Da qui nasce il problema: ciò che è materiale può essere valutato più facilmente e obiettivamente, ma ciò che è astratto e ha le sue radici di valutazione nella coscienza del recensore viene influenzato almeno per metà dalla soggettività dello stesso. Prendete il classico esempio, ovvero Street Fighter II VS Mortal Kombat, un confronto che ha diviso in due l'opinione pubblica, perché? Perché, a prescindere dalla grafica e dal sonoro, le emozioni che si provano durante i combattimenti sono indubbiamente diverse, me ne rendo conto io stesso che mi pongo (anzi, mi DAS, TMB non è più solo) (purtroppo, NdD) in una posizione neutra fra questi due picchiaduro, e se uno è un fan sfegatato di uno non potrà esserlo anche dell'altro, anzi, sarà, con tutta probabilità avverso a quest'ultimo. Fra costoro ci sarà sicuramente qualche recensore, non so quale o quali, ma se lo sapessi... Se lo sapessimo tutti... Camera 1, ti stai allontanando! Dicevo: se lo sapessimo tutti potremmo interpretare meglio i giudizi di costoro... Che fare? Mah, io proporrei di fondere giocabilità e longevità in un'unica voce e di scrivere qualche commento positivo-negativo anche accanto alla valutazione finale, fate un po' voi. Invito anche altri lettori a lanciare delle proposte per rendere più obiettiva e comprensibile la valutazione dei giochi, capito mi avete?

Anonimo

Mi sembrava di essermi spiegato bene l'ultima volta che avevamo parlato di questo argomento: un buon recensore sa essere obiettivo, fa parte del suo lavoro... Ovvero, capisco benissimo che ci possano essere persone che preferiscono un genere rispetto a un altro, ma questo non influisce di certo sulla valutazione. Ti faccio un esempio: io parteggio più o meno spudoratamente per la saga di Street Fighter 2, e come tu stesso hai affermato, generalmente una cosa esclude l'altra, quindi non vado poi così pazzo per i vari Mortal Kombat e affini e non ci giocherei per divertimento... Se però mi trovassi a giudicare Mortal Kombat 3 o simili, beh, gli assegnerei un ottimo giudizio, in quanto giocandoci cercherei di immedesimarmi nei panni di un utente che adora questo genere di gioco, riuscendo quindi a sottolineare i pregi e i difetti del titolo in questione... Unire due voci in una sola porterebbe sicuramente a una "perdita di dettaglio", cosa che non si rivelerebbe poi così utile... [E sarebbe un passo indietro, visto che le abbiamo diversificate - prima c'era solo la giocabilità - apposta per darvi qualche elemento in più per giudicare... NdAlex].

BEYOND BAD CAT...

TROIANI VIDEOGAMES

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA - VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

Via Millesimo, 27 00168 Roma Tel. 06-35503634 Fax 06-35503634 e-mail: tvgmail@mbox.vol.it

orario dalle 09.00 all 13.00 e dalle 15.30 alle 19.30

SUPER NES

VERSIONE EUROPEA	
BELLA E LA BESTIA	65000
BLACK HAWK	69000
BOMBERMAN 2	65000
CLAYFIGHTER 2	65000
DANNY	49000
FIEVEL GO WEST	65000
HAGANE	65000
ILLUSION OF TIME	TEL
MARIO IS MISSING	65000
PARODIUS	65000
ROBOCOP TERMINATOR	69000
SAILOR MOON	65000
SUPER METROID	65000
VIRTUAL SOCCER	65000
ZELDA LINK OF PAST	65000
VERSIONE GIAPPONESE	
ASTRO GO GO	55000
BHAMIT LAGOON	159000
BATTLE ROBOT RETSUDEN (GUNDAM)	135000
CAPTAIN TSUBASA 5	TEL.
DER LANGRISSER	139000
DRAGON BALL Z 3	99000
DRAGON BALL Z 4	139000
DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION	TEL.
DRAGON QUEST 5	179000
ELFARIA 2	109000
EMERALD DRAGON	129000
FAR EAST OF EDEN ZERO	149000
FEDA	65000
FIGHTER HISTORY 2	109000
FORMATION SOCCER SERIE A	119000
FRONT MISSION	129000
FRONT MISSION 2	TEL.
IMPERIUM	52000
MARIO E WARIO	59000
PRIME GOAL 2	59000
PRIME GOAL 3(90 MINUTES)	99000
PRO WRESTLING 7	89000
RANMA 1/2 4	65000
ROMANCING SAGA 3	159000
ROYAL CONQUEST	52000
RUIN ARM	149000
SAILOR MOON SUPER S	TEL.
SKY MISSION	53000
SPARK WORLD	65000
SUPER CHINESE WORLD 2	99000
S.FORMATION SOCCER 2	55000
SUPER STREET FIGHTER 2	89000
ULTIMA GAIDEN	65000
ZICO SOCCER	55000

PER ALTRI TITOLI PER SUPER FAMICOM NON NON PRESENTI TELEFONARE, SPECIALIZZATI IN GIOCHI DI RUOLO GIAPPONESI

ACCESSORI PER SUPER NES

ADATTATORE 5 GIOCATORI HUDSON	
ADATTATORE 5 GIOCATORI ECONOMICO	
ADATTATORE 6 GIOCATORI	
SUPER GAME BOY GIAPPONESE	65.000

MEGADRIVE

BALL JACK	39000(J)
BATMAN RETURN	52000(J)
CAPTAIN LANG	49000(J)
CASTELVANIA	52000(E)
CLAYFIGHTER	59000(E)
DESERT STRIKE	59000(E)
DEVIL'S CQURSE GOLF	39000(J)
DINO DINI SOCCER	53000(E)
DRAGON BALL Z	70000(J)
DYNAMITE HEADDY	59000(J)
FEVER PITCH	79000(E)
HYOKKORI JIMA	32000(J)
JUNGLE BOOK	TEL.(E)
INCREDIBLE HULK	52000(J)
INSTRUMENT OF CHAOS	39000(J)
LIGHT CRUSADER	79000(J)
MICKEY MANIA	59000(J)
MONSTER WORLD 4	55000(J)
NBA JAM	39000(J)
PULSEMAN	59000(J)
PUYO PUYO 2	69000(J)
PROBOTECTOR	52000(E)
OUTRUNNERS	59000(J)
QUIZ MEGA Q	19000(J)
RISTAR THE SHOOTING	59000(J)
SAILOR MOON	79000(J)
SAMURAI SPIRIT	79000(J)
SONIC 3	59000(J)
SONIC E KNUCKLES	69000(J)
STORY OF THOR	69000(J)
SUPER STREET FIGHTER 2	79000(J)
TAZMANIA 2 ESCAPE FROM	59000(E)
VIRTUA RACING	69000(J)
WARLOCK	69000(E)
WIZ'N LIZ	54000(E)
WOLVERINE	69000(E)

GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	42000
BARE KNUCKLE 2	39000
BATMAN RETURN	45000
CHUCK ROCK 2	45000
ECCO THE DOLPHIN	52000
ETERNAL LEGEND	35000
GUNSTAR HEROES	69000
LEMMING	39000
MARCO MAGIC FOOTBALL	45000
MICKEY MOUSE ULTIMA	59000
MONSTER TRUCK	59000
NBA JAM T.E.	59000
SAILOR MOON S	79000
SHINOBI 2	39000
SONIC SPINBALL	65000
STARGATE	55000
TERMINATOR 2	OFFERTA
TRUE LIES	OFFERTA
MASTER GEAR CONVERTFR	TEL.
LENTE D'INGRANDIMENTO	TEL

SATURN JAP

ASTAL	65000
BLAZING TORNADO	65000
GRAND CHASER	65000
POWERFULL BASEBALL 95	65000
RACEDRIVIN	65000
SHINOBI DEN	65000
SIDE POCKET	65000
STREET FIGHTER RBOF	65000
VIRTUA FIGHTER REMIX	65000

GAME BOY

CONSOLE GIALLA + DONKEY KONG LAND	TEL.
CONSOLE ROSSA KILLER INSTICT	TEL.
4 IN i FUN PACK VOL.1	59000
4 IN I FUN PACK VOL. 2	59000
ADVENTURE ISLAND 2	45000
WATMAN FOREVER	54000
FOREMAN BOXING	49000
GALAGA E GALAXIAN	59000
HUDSON HAWK	45000
JUDGE DREDE	54000
MATCH MANIA	35000
MILON'S SECRET CASTLE	42000
PAGEMASTER	59000
QIX	42000
STREET FIGHTER 2	69000
TETRIS	42000
WORD ZAP	35000
YU YU HAKUSHO 3	69000
LUCE + LENTE	TEL.
CAVO 2 GIOCATORI	TEL.
VETRO DI RICAMBIO	TEL.

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI AMERICANI - GIAPPONESI EUROPEI IN SEDE PERMUTA USATO IN SEDE

PLAYSTATION

DOOM	119000
EXECTOR	99000
FALCATA	99000
GOAL STORM	119000
LONE SOLDIER	119000
MORTAL KOMBAT 3	119000
ZEITGEIST	99000

SERVIZIO RIVENDITORI:

DISPONIBILI I LISTINI AGGIONATI GIORNALMENTE VIA FAX.
DISPONIBILITA' VIDEOGAMES PER LE SEGUENTI CONSOLLES

SUPER NES - MEGADRIVE - PLAYSTATION - SATURN
GAMEGEAR - MASTERSYSTEM - GAMEBOY

VASTO ASSORTIMENTO ACCESSORI, JOYPAD, JOYSTICKS, UNITA' RF, MODULATORI PAL, ALIMENTATORI, PRESE RGB/SCART, SCHERMI DI RICAMBIO, ECC.

CONSEGNE IN 24 ORE TRAMITE CORRIERE TNT TRACO

Tutti i nomi, i marchi e le immagini riportate appartengono ai loro legittimi proprietari Realizzazione Costa Graphic Studio Roma Tel. 06-35501038

BOVAS'HARDCAFE'

Fermi tutti! Sapete di chi state leggendo la lettera? Di Hot Fox, il volpone strafico, la coda più grossa sulla faccia della terra e del mare. Terminate le presentazioni vorrei rivolgermi a quel casanova di Bad Cat: puoi prenderti tutte le gattine che vuoi, ma le volpine sono mie e non le devi toccare, o mi vedrò costretto a incenerirti con una delle mie onde di fuoco (mica mi chiamo Hot Fox solo per quello). Non ho scritto comunque questa lettera solo per rivoltare le budella di quel maniaco, ma per dirvi che secondo moi la Capcom ci sta prendendo per il sedere. Sono sempre stato un grande estimatore della casa di Megaman sin dai tempi antichi (1942 o giù di lì...), ma ultimamente mi pare che stia perdendo il proprio smalto. Dopo aver tentato di rifilarci una tentata imitazione di Mortal Kombat (Street Fighter the Movie) che solo un mentecatto... anzi, un menteGatto potrebbe apprezzare, ci riprova con questo Street Fighter Alpha. Non so voi ma a me non mi ha convinto (e qui la Pinto De Paoli è stramazzata al suolo... NdP): è troppo simile ai suoi predecessori e ciononostante non ho provato lo stesso feeling che avevo con essi, e che ho invece provato in altre produzioni come X-Men e Darkstalkers; in Rose s'intravede un barlume di originalità che soffoca in mezzo a tutto quel deja-vu, Mr. Bison è più bello col mantello, ma avrebbero potuto pensarci anche prima. In definitiva credo che la conversione per Playstation non meriti 89, 80 è più ragionevole (senza mettere in dubbio l'intelligenza di voi redattori). Giusto perché è l'unico episodio della serie disponibile per questa console (non che ce ne fosse bisogno). Mi aspetto risposte sull'argomento "Capcom o non Capcom?", anche di altri lettori (esclusi i felini) e prima di concludere vorrei che voi (Bovas) rispondeste ad alcuni dubbi che mi perseguitano da moltissimo tempo.

1) Teenage Manga Mutanti (R'n'R del Nr. 50) mi ricorda tanto Lamù. Semplice coincidenza o cosa?
2) Perché non dedicate un po' di spazio ai coin-op?
3) Come mai non avete recensito Wario's Woods?
4) Che cavolo sta facendo la Konami?
5) La "tecnica dell'ubriaco" (che ho visto in molti manga e videogiochi) esiste veramente?

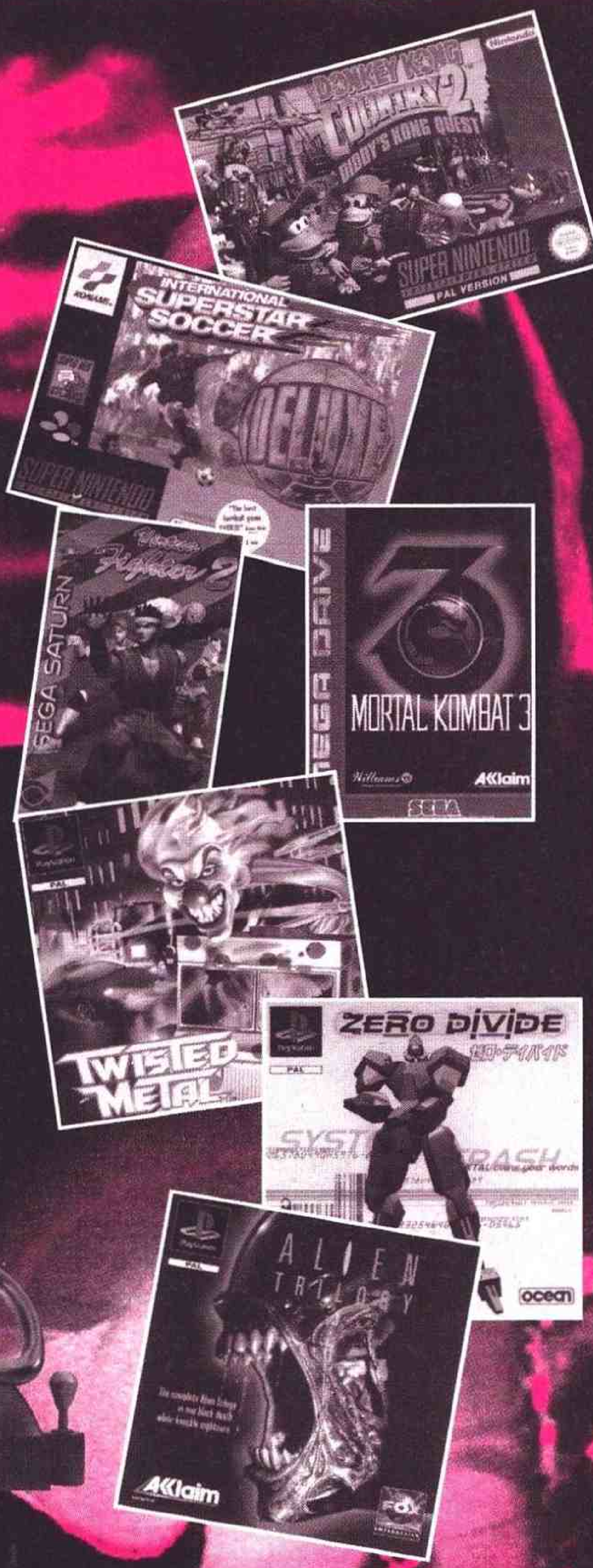
Concludo questa lettera ricordando a tutte le volpi in ascolto di rivolgersi a me, e non a quel buzzurro di Bad Cat, Yeap!

Hot Fox

Dopo il gatto cattivo ci mancava solo la volpe calda... Calda perché in padella? Oppure perché trasformata di recente in un comodo pellicciotto per signore? Comunque sia, che Street Fighter ci avesse scassato un po' tutti qui in redazione (con la solita, cocciuta, maniacale eccezione di Marco) non è certo una novità, e che la Capcom abbia messo in giro la versione Alpha dell'innominabile solo per rimpinguare ulteriormente la sua cassa, proprio grazie a Marco e alla sparuta minoranza che rappresenta, anche. Ma noi in fondo siamo buoni e, avendo spesso a che fare con un individuo per certi versi simile (vero, Pastore?) abbiamo compassione di lui e di tutti i suoi amici (buoni sentimenti che finiranno appena leggeremo la sagace nota che sicuramente metterà qui di seguito, eh, MA?). Scherzi a parte, Street Fighter Alpha è comunque un buon picchiaduro, certamente poco originale, ma che sa perfettamente difendersi dal punto di vista tecnico - a differenza del più sfortunato "the Movie". Per noi Bovas, poi, vale quanto detto poco fa. Alle tue domande proprio non so che risponderè... Ci penserà il buon Alex... [Solo una veloce risposta alla n° 5: sì, esiste, in cinese si chiama Tsu Pai Hsien, è molto acrobatica ed è quella che usa il vecchio Shun in Virtua Fighter 2: nella presentazione del gioco esegue una sequenza di movimenti codificata che esiste realmente... NdAlex].

MICROPOSTA

Appuntamento decisamente ricco quello con la Microposta di questo mese, che sembra caratterizzato dalle storielle amene. Ragazzi, ma dico, siamo alle soglie del 2000 e tornano le paure dell'anno 1000? Eh? Che dire infatti di Frank Castle con la sua storia intitolata "La Via Sbagliata"? Ve la riassumo: "C'era una volta un viandante, che camminava coi suoi amici. All'improvviso vide una porta con sopra un cartello: «LA VIA SBAGLIATA: chi la prende commetterà ogni genere di nefandezza senza accorgersene». Il gruppo la prese, e commisero atti malvagi senza accorgersene". Vabbè... Passiamo a due tizi di Messina (molto probabilmente la stessa persona) che ci hanno mandato la divertente storiella del "Re delle Tattà e di regina Chun Li nera", a metà strada tra l'epico e il demenziale, e quella oscura e classicheggiante del "perduto". Non male, un po' fosca ma poco pubblicabile. Passiamo così ad Andrea "Giocostazione", che dice di aver trovato le domande a cui, due mesi or sono, avevano risposto i "Ragli nella notte": 1) e 2) Lingua mortal non dice quel ch'io (speriamo sia così) sentiva in seno! 3) Vi piace il nuovo tostapane di Giovanni Rana? Sì, proprio quello dei tortellini! Cosa ne dite? 4) E se vi dicessi che è in regalo con le confezioni di tortelli al salmone? 5) Forse mi consigliate la versione "Nonna Amelia" del Saturn? 6) Collegando il tostapane al Megadrive potrei ottenere risultati sorprendenti in grafica poligonale? E usandolo in parallelo con l'aggeggio di Nonna Amelia sarebbe troppo bello, troppo figo. Cosa ne pensate? 7) Le misure della mia tipa sono 90 - 60 - 90. 8) Il carburatore sarebbe davvero fantastico, ma con il tostapane di cui sopra, volete mettere? 9) Stamattina mi sono rasato il viso con il rasoio di mio nonno (grand'uomo, quello). Ora sono troppo bello, troppo figo! 10) Prego notare la sottile ironia del punto 9... Mah... Passiamo così a Yagi Akira (Via Canossi, 100 - Flero BS), che ci invia due righe sul suo progetto per un rullakartoni - che spera di realizzare. I personaggi, rigorosamente realistici, sono decisamente belli, ma secondo me si somigliano troppo l'un l'altro. Migliorane la caratterizzazione ed eventualmente cerca qualche programmatore in gamba: può darsi che il tuo sogno prenda corpo, e nel caso non dimenticarti di spedircene una copia! Silvano Iorizzo, e con lui il tale "Insonne", non hanno gradito lo scontro tra Bad Cat e Lady Godiva, e per tanto hanno assunto le difese incondizionate di quest'ultima. Silvano, a dire il vero, ci ha mandato pure un divertente resoconto sui bambini grassi e sul perché ci ripugnino in cotal guisa, vabbé, un giorno o l'altro ne riparleremo. Daniele Congia ci ha mandato l'origine etimologica del nome Alex, con evidente riferimento al nostro caporedattore: "dal greco Alèksein (proteggere) e Anèr, Andros (uomini), protettore di uomini". Behe, adesso aspettiamo anche l'origine etologica in modo da classificare, una volta per tutte, il Rossetto redazionale: adesso che abbiamo capito a cosa serve, resta comunque da stabilire che bestia sia... Concludiamo così col dilemma esistenziale di Giò, detto "Tafano", che non trova nessuna ragazza che voglia giocare col suo joystick...



PLAYSTATION

ACC ACCESSORI PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA	L. 649.000
ACC JOYPAD PAL	L. 69.900
ACC LINK CABLE PAL	L. 53.900
ACC MEMORY CARD PAL	L. 55.000
ACC MOUSE PAL	L. 69.900
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	TELEFONARE
CHRONICIES OF THE SWORD	TELEFONARE
PAL PLAYSTATION	
PAL ACTUA GOLF	TELEFONARE
PAL ACTUA SOCCER	L. 89.900
PAL AGILE WARRIOR F. 111X	TELEFONARE
PAL AIR COMBAT	L. 99.000
PAL ALIEN TRYLOGY	L. 99.000
PAL ALON IN THE DARK	TELEFONARE
PAL ASSAULT RIGS	L. 89.000
PAL BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)	L. 119.000
PAL CYBERIA	TELEFONARE
PAL D	L. 109.000
PAL DARK STALKER	TELEFONARE
PAL DESCENT	DISPONIBILE
PAL DESTRUCTION DERBY	L. 109.000
PAL DISCWORLD	L. 99.000
PAL DOOM	L. 99.000
PAL EXTREME PINBAL	L. 96.000
PAL FADE TO BIACK	L. 115.000
PAL FIFA SOCCER 96	L. 119.000
PAL GALAXY FIGHT	TELEFONARE
PAL GOAL STORM	OFFERTA
PAL GT RALLY	TELEFONARE
PAL HI-OCTANE	L. 109.000
PAL HORNED OWI	TELEFONARE
PAL INCREDIBLE TOONS	TELEFONARE
PAL JOHNNY BAZOOKATONE	L. 99.000
PAL JUMPING FLASH	L. 89.900
PAL KRAZI IVAN	L. 105.000
PAL LOAD RUNNER	TELEFONARE
PAL LOADED	L. 69.000
PAL MADDEN '96	TELEFONARE
PAL MAGIC CARPET	L. 115.000
PAL MIKIE MANIA	
TOPOLINO'S WILD ADVENTURE	L. 99.000
MYST	L. 99.000
PAL MORTAL KOMBAT 3	L. 109.000
PAL NBA IN THE ZONE	L. 123.000
PAL NBA LIVE '96	L. 115.000
PAL NFL QBC '96	TELEFONARE
PAL NHL '96	TELEFONARE
PAL OFF WORLD EXTREME	L. 89.900
PAL PARODIUS	L. 112.000
PAL PHILOSOMA	L. 89.900
PAL PGA '96	OFFERTA
PAL PSYCHIC DETECTIVE	L. 99.000
PAL RAYMAN	L. 119.000
PAL RIDGE RACER	OFFERTA
PAL RIDGE RACER REVOLUTION	TELEFONARE
PAL ROAD RASH	L. 109.000
PAL ROBOPIT	TELEFONARE
PAL SIDE WINDER	TELEFONARE
PAL SHELL SHOCK	TELEFONARE
PAL SPACE HULK	L. 115.000
PAL STARBLADE ALPHA	L. 99.000
PAL STREET FIGHTER	TELEFONARE
PAL TEKKEN	L. 99.000
PAL TEKKEN 2	DISPONIBILE
PAL THE NEED FOR SPEED	L. 109.000
PAL THEME PARK	L. 109.000
PAL TIME COMMANDO	L. 115.000
PAL TOSHINDEN	L. 69.000
PAL TOSHINDEN 2	OFFERTA
PAL TOTAL ECLIPSE TURBO	L. 104.000
PAL TOTAL NBA	L. 109.000
PAL TRUE PINBALL	DISPONIBILE
PAL TWISTED METAL	L. 105.000
PAL VARUNA'S FORCES	TELEFONARE
PAL VIEWPOINT	TELEFONARE
PAL WARHAMMER	TELEFONARE
PAL WAR HAWK	L. 89.000
PAL WING COMMANDER 3	OFFERTA
PAL WIPE OUT	OFFERTA
PAL WORLD CUP GOLF	TELEFONARE
PAL WORMS	OFFERTA
PAL WRESTLE MANIA	L. 99.000
PAL X-COM	OFFERTA
PAL ZERO DIVIDE	L. 125.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso   Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

SUPERNINTENDO

90 MINUTO	L. 129.000
BIG SKY TROOPER USA	NOVITÀ
BOXING LEGEND	L. 69.900
BREATH OF FIRE 2 USA	L. 129.000
CASTLEVANIA 2-VAMPIRE KISS	OFFERTA
CHRONO TRIGGER	DISPONIBILE
CUTTH ROAST ISLAND USA	NOVITÀ
DIDDY'S KONG QUEST (Donkey Kong Country 2)	OFFERTA
DOOM	L. 149.000
EARTWORM JIM 2	OFFERTA
FIFA SOCCER '96	L. 125.000
FINAL FIGHT 3 USA	OFFERTA
FOREMAN FOR REAL BOXING	NOVITÀ
FOREMAN FOR REAL BOXING USA	NOVITÀ
FRANK TOMAS BIG HURT BASEBALL	TELEFONARE
INTERN. SUPER STAR SOCCER DE LUXE EDITION	L. 125.000
IZZYS OLYMPICS QUEST	L. 121.000
J. MADDEN FOOTBALL '96	L. 146.000
KILLER INSTINCT PAL CD	OFFERTA
LADY STALKER USA	NOVITÀ
MAGAMEN X 3 USA	NOVITÀ
MECHWARRIOR	TELEFONARE
MICROMACHINE 2 TURBO	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT 2	L. 95.000
MORTAL KOMBAT 3	DISPONIBILE
NBA GIVEN'N'GO	TELEFONARE
NBA LIVE '96	L. 128.000
NHL '96.	L. 129.000
PHANTOM 2040	L. 129.000
PREHISTORIK MAN USA	DISPONIBILE
PRIMAL RAGE	L. 125.000
REVOLUTION X USA	OFFERTA
RUN E GUN	NOVITÀ
SECRET OF MANA 2	TELEFONARE
SUPERBOMBERMAN 3	DISPONIBILE
SUPER MARIO RPG	TELEFONARE
SUPER STAR WARS	L. 89.900
THE BRAINESS USA	NOVITÀ
THEME PARK	OFFERTA
URBAN STRIKE	DISPONIBILE
YOSKI 'S ISLAND	L. 129.900
YOSKI 'S ISLAND USA	L. 129.900
POWER DRIVE	L. 105.000

MEGADRIVE

COMIX ZONE	L. 109.000
DESERT STRIKE	L. 40.000
DONALD IN MODI MALLARD	L. 115.000
EARTWORM JIM 2	OFFERTA
FIFA SOCCER '96	L. 109.000
FLUX	TELEFONARE
FRANK THOMAS BIG HURT (BASEBALL)	TELEFONARE
GARGOYLES	TELEFONARE
JONN MADDEN '96 (FOOTBALL)	L. 119.000
LAST BATTLE	L. 50.000
MICROMACHINES '96	L. 109.000
MORTAL KOMBAT 3	DISPONIBILE
NBA LIVE '96	L. 119.000
NFL QUARTERBACK CLUB '96	L. 126.000
NHL HOCKEY '96	L. 115.000
PETE SAMPRAS '96	L. 109.000
PHANTOM 2040	L. 125.000
POCAHONTAS	DISPONIBILE
POWER DRIVE	L. 80.000
POWER RANGERS THE MOVIE USA	L. 129.000
PREMIER MANAGER	L. 109.000
ROLLING THUNDER 3	L. 40.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	L. 119.000
STORY OF THOR	L. 109.000
STRIDER	L. 40.000
SUPER SKID MARKS	L. 119.000
SUPER STREET FIGHTER 2	TELEFONARE
THE OOZE	L. 105.000
THEME PARK	OFFERTA
THERMINATOR	L. 35.000
TOY STORY	DISPONIBILE
TOTAL FOOTBAL	L. 115.000
TIN TIN	L. 119.000
THUNDER FORCE 4	L. 40.000
URBAN STRIKE	TELEFONARE
VECTOR MAN	L. 109.000
WACHY RACES	TELEFONARE
WATERWORLD	L. 105.000
WEAPON LORD	L. 109.000
WORMS	L. 103.000
X-MEN 2	L. 99.000

SEGA SATURN

ACC SATURN CONSOLE	L. 699.000
ACC SATURN CONS. + V. F2	L. 819.000
ACC SATURN CONS. + SEGA RALLY	L. 819.000
ACC SATURN CONS. + VIRTUA RACING	L. 799.000
ALONE IN THE DARK	L. 119.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	L. 109.000
CYBERIA	L. 129.000
DARIUS GAIDEN	TELEFONARE
DARKSTALKER	TELEFONARE
FIFA 96	L. 115.000
F1 CHALLENGER	L. 105.000
GALAXY FIGHT	L. 109.000
HANGON GP 95	L. 109.000
JAP X-MEN	DISPONIBILE
JAP SEGA RALLY	DISPONIBILE
MAGIC CARPET	L. 109.000
MYSTARIA	L. 105.000
N B A JAM T.E.	L. 99.000
NHL '96	L. 109.000
PANZER DRAGON 2	L. 116.000
PUYO PUYO 2	TELEFONARE
RAYMAN	L. 99.000
SHELL SHOCK	L. 109.000
SHINOBI X	TELEFONARE
SPACE HULK	L. 109.000
THEME PARK	L. 109.000
VAMPIRE HUNTER	L. 129.000
VIRTUAL FIGHTER 2	L. 115.000
VIRTUA RANCING	L. 99.000
VIRTUA COP + PISTOLA	L. 159.000
WING ARMS	L. 109.000
WINNING POST	L. 116.000
WORMS	L. 115.000
WRESTLEMANIA	L. 105.000

CONTATTACI PER LE SUPER OFFERTE CHE POSSIAMO FARTI E PER LE NOVITÀ USA SUL MERCATO DI QUESTO MESE.

Tutti i giochi sono ORIGINALI

Ordinare è facile:

✔ **puoi telefonare al 011/606.89.19**

✔ **puoi faxare al 011/606.89.85**

Disponibili anche novità per 3DO e Neo Geo Cd

Veniteci a trovare nel nostro punto vendita di Moncalieri (Torino), in corso Roma, 48

Amici del Gioco

CORSO ROMA 48 • 10024 MONCALIERI

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

DISPONIBILI TITOLI PER CD-ROM

- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- vendita dell'usato

Spedizioni in tutta Italia a mezzo di:

POSTA

CORRIERE

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

e d i m e d i a

GIOCHI PSX

WING COMMANDER 3	L. 119.000	FADE TO BLACK	L. 110.000	ACTUA SOCCER	L. 110.000
IMPACT RACING	L. 115.000	TOTAL NBA '96	L. 119.000	RESIDENT EVIL	L. 119.000
TEKKEN 2	L. 149.000	TOHSHINDEN 2	L. 145.000	NBA IN THE ZONE	L. 118.000
DEFCON 5	L. 110.000	ZERO DIVIDE	L. 109.000	ACTUA GOLF	L. 110.000
STREET FIGHTER ZERO	L. 145.000	SHOCKWAVE ASSAULT	L. 115.000	RIDGE RACER 2	L. 155.000
NEED FOR SPEED	L. 110.000	ALIEN TRILOGY	L. 115.000	J. BAZOOKATONE	L. 109.000

STEERING WHEEL MAD CATZ (volante + pedaliera) L. 145.000

GIOCHI SATURN

WING ARMS	L. 120.000	TOHSHINDEN REMIX	L. 128.000
SEGA RALLY	L. 120.000	DARKSTALKERS	L. 140.000
VIRTUA COP+GUN	L. 155.000	PANZER DRAGOON 2	L. 145.000
VIRTUA FIGHTER 2	L. 120.000	WIPE OUT	L. 125.000
DAYTONA	L. 75.000	STREET FIGHTER ALPHA	L. 145.000

MEGA DRIVE

TOY STORY	L. 115.000	EARTHWORM JIM 2	L. 118.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 114.000	NBA LIVE '96	L. 110.000
FIFA '96	L. 110.000	SUPER STAR SOCCER 2	L. 115.000
MICROMACHINES '96	L. 115.000	LIGHT CRUSADER	L. 105.000

PLAY STATION PAL	L. 688.000	SEGA SATURN PAL	L. 688.000
SUPERNINTENDO PAL	L. 229.000	MEGA DRIVE PAL	L. 159.000
GAME BOY + TETRIS	L. 124.000	PLAYSTATION USA	L. 740.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA **TEL. 011/98.13.027**

SERVIZIO RIVENDITORI **TEL. 011/98.13.374**

INTERNET mail:edimedia @ iper.net Fax 011/98.13.105

e d i m e d i a

MAX PUBBLICITÀ SNC T. 06/39740473

L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES

MANGA

VIDEOCASSETTE VHS DEI CARTONI ANIMATI GIAPPONESI. DISPONIBILI SIA GLI ORIGINALI GIAPPONESI E INGLESI, CHE MOLTI DOPPIATI IN ITALIANO. TUTTE LE VIDEOCASSETTE SONO LEGGIBILI SUI VIDEOREGISTRATORI ITALIANI.

SUPER NINTENDO

MOLTI TITOLI DISPONIBILI SIA NUOVI CHE DI SECONDA MANO, IN VERSIONE ITALIANA, AMERICANA O GIAPPONESE. JOYPAD, CAVI E ALIMENTATORI PER TUTTE LE ESIGENZE.

NEO GEO CD

NEO GEO CD VERSIONE UFFICIALE: UN ANNO DI GARANZIA ITALIA DUE JOYPAD, ALIMENTATORE E SCART LIRE 599.000. TUTTE LE NOVITA' SOFTWARE DISPONIBILI.

MEGADRIVE

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI E ACCESSORI PER TUTTE LE VERSIONI DI MEGADRIVE, AMERICANI GIAPPONESI E ITALIANI. GIOCHI NUOVI E DI SECONDA MANO.

SATURN

CONSOLLE SEGA SATURN DISPONIBILI CON I NUOVI PREZZI. TUTTE LE NOVITA' DEL MERCATO SIA AMERICANO CHE GIAPPONESE CHE EUROPEO.

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION ITALIANA, UN JOYPAD, CD DEMO, CAVO SCART, UN ANNO DI GARANZIA LIRE [illegible].000. VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI SIA NUOVI CHE DI SECONDA MANO

	GAME GEAR
ITA - ECCO 2	45.000
ITA - JUDGE DREDD	39.000
ITA - LION KING	49.000
ITA - MICROMACHINES	39.000
ITA - MORTAL KOMBAT 2	49.000
	MEGA DRIVE
ITA - FIFA 96	115.000
ITA - JOYPAD ORIGINAL	30.000
ITA - MADDEN 96	115.000
ITA - SAMPRAS 96	99.000
EUR - SOLEIL	99.000
ITA - SONIC COMPILATION	79.000
ITA - STREET FIGHTER 2	99.000
ITA - TOY STORY	110.000
	NEO GEO CD
USA - AGRES. OF DARK KOMBAT	39.000
USA - ALPHA MISSION 2	39.000
USA - BASEBALL STAR 2	39.000
USA - FATAL FURY REAL BOUNT	135.000
JAP - KABUKI	135.000
USA - KING OF FIGHTER 95	99.000
USA - SAMURAI SHADOWN 2	49.000
USA - SAMURAI SHODOWN 3	135.000
JAP - STAKE WINNER	135.000
USA - STREET HOOP	39.000
USA - TOP HUNTER	39.000
	SONY
ITA - ACTUA SOCCER	99.000
ITA - ADATTATORE 4 PLAYER SONY	89.000
ITA - AGILE WARRIOR	99.000

USA - ALIEN 3	125.000
ITA - ALIEN TRILOGY	110.000
ITA - CASPER	
ITA - CAVO LINK SONY	50.000
ITA - CHRONICLES OF SWORD	120.000
USA - DECSENT	130.000
ITA - GEX	99.000
ITA - JOYPAD SONY	60.000
ITA - MAGIC CARPET	110.000
ITA - MEMORY CARD SONY	50.000
ITA - MODULATORE RF	50.000
ITA - MORTAL KOMBAT 3	70.000
ITA - MOUSE SONY	65.000
ITA - NBA LIVE 96	115.000
ITA - PANZER GENERAL	115.000
ITA - PARODIUS	70.000
ITA - PHILOSOMA	99.000
ITA - PSYCHIC DETECTIVE	110.000
JAP - PUZZLE BOBBLE 2	175.000
USA - RESIDENT EVIL	130.000
ITA - RETURN TO ZORK	120.000
JAP - ROCKMAN 3	
ITA - STREET FIGHTER ALPHA	110.000
JAP - TEKKEN 2	175.000
ITA - THE D	99.000
ITA - TILT	
ITA - TOPOLINO MANIA	99.000
ITA - TOTAL NBA	99.000
JAP - VAMPIRE	175.000
ITA - VIEWPOINT	115.000
USA - VOLANTE MADCATZ	180.000

ITA - WING COMMANDER 3	120.000
ITA - NEED FOR SPEED	115.000
	SATURN
ITA - ALONE IN THE DARK	110.000
ITA - F1 LIVE	110.000
JAP - IREM ARCADE CLASSIC	
ITA - JOYPAD ORIGINAL	60.000
ITA - MAGIC CARPET	120.000
ITA - MORTAL KOMBAT 2	99.000
ITA - NFL QUARTERBACK	110.000
JAP - PANZER DRAGON 2	130.000
ITA - RETURN TO ZORK	120.000
JAP - ROCKMAN 3	
ITA - SHELLSHOCK	110.000
ITA - SHOCKWAVE	120.000
ITA - SIM CITY 2000	110.000
JAP - STORY OF THOR	
ITA - THE D	110.000
ITA - TRUE PINBALL	115.000
JAP - VAMPIRE	140.000
JAP - VICTORY GOAL 96	130.000
ITA - VIEWPOINT	120.000
ITA - VIRTUA COP + GUN	175.000
ITA - VIRTUA GOLF	110.000
ITA - VOLANTE ORIGINALE	150.000
USA - WINNING POST	125.000
ITA - WIPEOUT	99.000
ITA - X MEN	115.000
	SUPER NINTENDO
JAP - DRAGON BALL Z 3	110.000
USA - BATMAN FOREVER	110.000

USA - CHRONOTRIGGER	165.000
EUR - FINAL FIGHT 3	130.000
USA - FLASHBACK	69.000
USA - GEMFIRE	79.000
JAP - GOEMON 5	155.000
EUR - KAWASAKI SUPERBIKE	120.000
USA - LORD OF DARKNESS	79.000
USA - LUFIA	99.000
ITA - MARIO KART	99.000
USA - MARIO RPG	
EUR - MEGA MAN X 3	120.000
EUR - MISSION IMPOSSIBLE	130.000
USA - SAMURAI SHODOWN	89.000
	VIDEO
ITA - AREA 88	40.000
ITA - BABIL JUNIOR (COFANETTO)	
ITA - DARK SIDE BLUES	
ITA - DORAEMON	
ITA - DRAGON BALL 1-2	40.000
ITA - IL RITORNO DI GODZILLA	32.000
ITA - KEN IL GUERRIERO VOL. 1-18	32.000
ITA - LUPIN III	30.000
EUR - MORTAL KOMBAT	33.000
ITA - OH MIA DEA - VOL. 1-3	40.000
ITA - RANMA 1/2 (VOL. 1-9)	32.000
ITA - RECORD OF LODOSS WAR	35.000
EUR - STREET FIGHTER 2	39.000
EUR - X-MAN	22.000

Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

I prezzi possono variare senza preavviso - Prezzi IVA compresa

L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES PER CONSOLLE E COMPUTER
PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO
VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via Cassia, 6/c Roma Tel. 06/33.33.486

ALTEZZA PONTE MILVIO

ENTRA ANCHE TU NELLA GALASSIA

PIXEL

SALVO LEMBO & PMG ass.

I PREZZI SI INTENDONO AL NETTO DI IVA 19% - TUTTI I MARCHI IN PROMOZIONE SONO PROTETTI DA COPYRIGHT

PIXEL *Computer Shop*

LINEA COMMODORE - PC COMPATIBILI - CONSOLES
TUTTO PER IL TUO COMPUTER

tante altre offerte ti aspettano!
passa in negozio

Pagamenti rateali!

Via Ingegnere 37/A tel. 095/430580 fax 095/501739 - Catania

Disponibile listino rivenditore - Cercasi agente per zone libere

CYBERIA™

Interplay™

NON HAI NIENTE DA PERDERE... SE NON LA TUA VITA

Nei panni di Zak sarai "piacevolmente convinto" a eseguire una missione per FWA (Free World Alliance). Obiettivo: Cyberia, la pericolosa base di ricerca in Siberia dove è nascosto il TF-22 che dovrai prelevare.

- **11 velocissime sezioni arcade**
- **animazioni, effetti sonori e resa digitalizzata dei personaggi**

IL GRANDE SUCCESSO TORNA PER LE NUOVE CONSOLE

DELPI

SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN

MANUALE IN ITALIANO

Numero Verde
167-821177

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)